Nº 48 • ENERO 2005 • 6,00 €

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

¡Presentación Oficial!

PSP

Todos los detalles sobre el lanzamiento de la portátil de Sony

¡GANA FABULOSOS PREMIOS! 100 JUEGOS, 9 SISTEMAS DE ALTAVOCES, BANDAS SONORAS, CAMISETAS Y MUCHO MÁS...

Descubre el nuevo shooter de EA

Medal Of Honor Dogs Of War

y además

METAL GEAR SOLID 3, COLD FEAR, TIME SPLITTERS 3, CHAMPIONS LEAGUE, ACE COMBAT 5...

EKKEN 5

rimeros detalles e la versión S2 del arcade e Namco

GRAN TURISMO 4

El título más esperado de la historia de PlayStation 2 cada vez más cerca...

MO LLEGAR HASTA EL FINAL DE GTA SAN ANDREAS + LOS MEJORES TRUCOS DEL MOMENTO



ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

La forma más joven de





La tarjeta que te da vidilla

Si tienes menos de 26 años conseguir todos estos regalos y muchos más es superfácil.

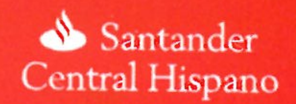
Sólo tienes que hacerte con tu tarjeta 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola.

1. Solicítala **gratuitamente** en cualquier oficina de Santander Central Hispano.

2. Unos días después **llegará a tu domicilio**. Con ella podrás sacar dinero en cajeros automáticos, comprar en miles de establecimientos y recargar tu móvil.

3. Además entra en www.cocacola.es y únete a El Movimiento Coca-Cola, porque Tu Tarjeta tiene ventajas adicionales. **Descúbrelas.**

disfrutar de tus ahorros



Regalos, sorteos y promociones guays

Además de las ventajas propias de una tarjeta como ésta, tu 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola se enrolla cada vez más para que disfrutes de forma exclusiva y a tope de todo lo que más te gusta:

- Viajes
- Videojuegos
- Ropa exclusiva
- Cámaras digitales
- Equipos de música
- Pantallas de plasma
- Entradas
- Descuentos



¿A qué esperas? Solicita ya tu Tarjeta 4B Mastercard El Movimiento Coca-Cola y empieza a disfrutar de todas sus ventajas.

Disfruta de todas las ventajas del Club 20 de Santander Central Hispano.

Entra en *www.clubveinte.com*

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista, Natalia Muñoz, Á. Jiménez, Carlos Burdalo, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

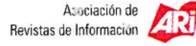
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**




Asociación de Revistas de Información





MARCOS GARCÍA
Director

EDITORIAL

PSP, COMIENZA UNA NUEVA ETAPA

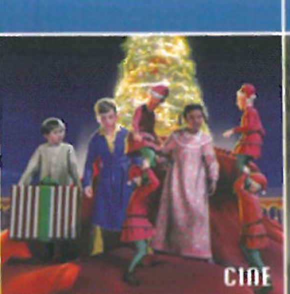
Quizá sea una de las frases más utilizadas cuando nace un nuevo año, pero en este caso viene que ni pintada para dar paso a toda una realidad. Medio planeta permanece convulsionado con la presentación oficial y aparición en Japón de la esperada Sony PSP. Jamás una pieza de hardware había levantado tanta expectación, y es que la impecable solvencia tecnológica de Sony C.E. ha vuelto a demostrar que son únicos en este apartado. Nosotros hemos vuelto a tener una entre las manos y hemos probado los primeros títulos, y os podemos asegurar que no hay nada igual. El mundo de las portátiles no volverá a ser el mismo después de Sony PSP y nosotros os lo contaremos con todo lujo de detalles. En otro orden de cosas os presentamos, unos meses antes de que salga a la venta, a uno de los grandes ausentes de esta campaña navideña, el nuevo episodio de Medal Of Honor. Por lo que hemos podido comprobar en nuestra visita a los estudios de EA en Los Ángeles la espera merecerá la pena y estará totalmente justificada. La saga ha sufrido la evolución deseada y viene con fuerzas renovadas, y con más calidad que nunca. Para concluir, queremos desde PlayStation 2 Revista Oficial desearos una feliz Navidad y un próspero año nuevo, que disfrutéis con vuestras familias y amigos más que nunca y que vuestra PS2 continúe siendo un maravilloso puente intangible entre la realidad y la fantasía. Y si después de todo esto, todavía os queda tiempo para soñar, no os olvidéis de ese futuro perfecto «made in Sony» llamado PSP.

REPORTAJES

PRETEST

TEST

SECCIONES











LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

DVD-DEMO (48)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

¡Este mes Juega con EyeToy Play 2!



8 DEMOS JUGABLES

___ (01 .) THE GETAWAY BLACK MONDAY
Recorre las calles del Londres actual en la secuela del aclamado título de London Studio de Sony C.E.

___ (02 .) PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL...
Tras revitalizar el mito, UbiSoft retoma la figura del Príncipe en esta mezcla de acción y plataformas.

___ (03 .) EYETOY PLAY 2
Conecta tu cámara EyeToy a la consola y participa en estos divertidos minijuegos con tu propio cuerpo.

___ (04 .) FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE
Participa en la odisea fantástica del mundo de Dragones y Mazmorras.

___ (05 .) DANCING STAGE FUSION
Muévete al ritmo que marcan los populares temas de este divertido simulador de Konami.

___ (06 .) ATHENS 2004
Vuelve a vivir la emoción de la competición olímpica al máximo nivel.

___ (07 .) SOUL CALIBUR 2
Redescubre uno de los grandes títulos de lucha de PlayStation 2, de nuevo de la mano de Namco.

___ (08 .) MOTO GP3
El apasionante mundo del motociclismo reflejado con el máximo detalle en esta tercera entrega.

___ (EXTRA) FREN-ZE
En la sección «Especial» se oculta este curioso shooter. Trastea con el mando para conseguirlo.

IMPORTANTE: DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

6 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN
- JAK 3
- EYETOY CHAT
- SPYRO: A HERO'S TAIL
- ADIBOO Y LOS LADRONES DE ENERGÍA
- CAMPUS PARTY 2004



NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

DEATH BY DEGREES

Nina se desmarca de Tekken para protagonizar una aventura de acción

Se llama Nina, Nina Williams. La recordaréis por su belleza nórdica, su exhuberante físico y los contudentes golpes de *Aikido* que propinaba a sus rivales en cada una de las entregas de *Tekken* que han ido viendo la luz. Ahora, se desmarca de sus compañeros de batalla para protagonizar ***Death By Degrees***, una precuela de la saga *Tekken* que nos desvelará qué acontecimientos llevaron a esta luchadora a inscribirse en el Torneo del Puño de Hierro. El argumento gira en torno a la organización *Kometa* que custodia una potente arma llamada «Salacia» susceptible de ser utilizada con fines terroristas. Mientras investiga esa organización, Nina es capturada y recluida en un yate. Para sobrevivir con éxito tendremos que recurrir a la lucha cuerpo a cuerpo al más puro estilo *Tekken,* pero contaremos igualmente con armas de fuego y diferentes espadas. ***Death By Degrees*** contará con un avanzado sistema de control que utilizará el *joystick* analógico derecho para atacar ganando puntos de experiencia y desbloqueando nuevos movimientos y técnicas. A estas habilidades de Nina, se unen las de ocultarse tras las paredes, utilizar huellas dactilares para acceder a puertas secretas, esquivar trampas o resolver *puzzles* a lo largo de 140 estancias. Por si esto fuera poco, gracias al *Focus*, podremos utilizar visión de rayos X para localizar los órganos de los enemigos. Por último, señalar que durante la aventura también se dejará ver la hermana de Nina, Anna Williams.



Nina contará con su repertorio de golpes de Tekken





RAINBOW SIX 4

UbiSoft continúa la franquicia de Tom Clancy

La nueva entrega llegará en la próxima primavera y está siendo desarrollada por los creadores del *Rainbow Six* original, **Red Storm Entertainment**, en colaboración con los estudios de **UbiSoft** en Montreal. En esta ocasión, el propio equipo **Rainbow** se verá bajo una amenaza bioterrorista. En el modo para un solo jugador podremos elegir entre Ding Chavez, el temerario líder del equipo, y Dieter Weber, francotirador que cubrirá los movimientos del resto del grupo. Entre las novedades destacan el motor gráfico creado por **Red Storm Entertainment** para **PS2** y un modo multijugador que enfrentará a los operativos *Rainbow* con un grupo de mercenarios. Además, contaremos con nuevas armas y equipamiento como el golpe con ariete y el rifle de asalto MTAR-21.

«ESTA ENTREGA CONTARÁ CON UN NUEVO MOTOR GRÁFICO»



Rainbow Six 4 contará con un sistema de inteligencia artificial creciente. Así, a medida que vayamos superando misiones, los enemigos se volverán más peligrosos y utilizarán tácticas más complejas

EN LA HORA MÁS OSCURA DEL MUNDO DEMOSTRARÁS TU VALÍA.

Vive toda la acción de los momentos más intensos en el campo de batalla.

Enfréntate a una gran variedad de misiones de combate junto a tu escuadrón.

Juega solo en las misiones más épicas o adéntrate en la acción multijugador.

CALL OF DUTY™ FINEST HOUR™

A LA VENTA EN OTOÑO DE 2004

WWW.CALLOFDUTY.COM









PlayStation 2



ACTIVISION.



activision.com

RESULTADOS CONCURSOS

SILENT HILL 4 THE ROOM

- Francisco Guijarro Hidalga (CIUDAD REAL)
- Eliester Gómez Rodríguez (MADRID)
- José Antonio Aragón Cárdenas (SEVILLA)
- J. Manuel González Báez (Las Palmas G.C.)
- Gerardo Sánchez Martín (MADRID)
- Fco. José Jiménez Fernández (SEVILLA)
- Maribel Planas Fuentes (BARCELONA)
- Juan Felip Tomás (BARCELONA)
- Santiago Manuel Peralta Espinosa (MÁLAGA)
- Alvaro Duzán González (VALENCIA)
- José Antonio Hidalgo Nuflo (BARCELONA)
- Jesús Merino Gallardo (MÁLAGA)
- Ignacio Díaz Menéndez (MADRID)
- Pepita Porro Ricart (GERONA)
- Xavi Punti Campeny (GERONA)
- Jesús Hermida Cortés (MADRID)
- Verónica Saavedra Sola (BARCELONA)
- Juan Manuel González Blanco (SEVILLA)
- Tomás Navarro González (BARCELONA)
- María del Mar Manzano Tablero (MADRID)
- Blanca Tomillo Sánchez (MADRID)
- Uriol Sánchez Guevara (BARCELONA)
- Sergio Pozo Leal (BARCELONA)
- Isaías Sánchez Mejes (CÁDIZ)
- Alberto Lerma Martínez (JAÉN)
- Higinio López Gómez (LEÓN)
- Jesús Grimaldi Azogue (SEVILLA)
- Ángel Javier García Pérez (MÁLAGA)
- Luz Adiela Parra (LANZAROTE)
- Ricardo Javier Rodríguez Sanz (MADRID)

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

- Francisco Gázquez García (ALMERÍA)
- Antonio Guzmán Sánchez (MADRID)
- Roger Batllori Carreño (BARCELONA)
- Diego Martín Ruiz (SEVILLA)
- Alejandro Orgaz Torres (MADRID)
- Faustina Torres Olmedo (ALICANTE)
- María del Mar Milán Martínez (ALICANTE)
- Eva Cardo Alfonso (VALENCIA)
- Christian Izquierdo Quintana (BARCELONA)
- Pedro Sánchez Rosique (MURCIA)
- Isabel Sánchez Egido (MADRID)
- Alex Alonso Martínez (BARCELONA)
- José Antonio Díaz-Ufano (MADRID)
- Jairo González Sanz (BURGOS)
- Santiago Morcillo Serrano (MADRID)
- Miguel Abad Pérez (MURCIA)
- Raúl Jesús Gallardo Rebollo (SEVILLA)
- Nicolás Alvarez Brostrom (MÁLAGA)
- David Izquierdo Bernaldez (MADRID)
- María Lamela Díaz (BARCELONA)
- Sergio Alfaro Lloret (ALICANTE)
- María Belén Fungueiriño Calvo (LA CORUÑA)
- Cesar Iván Rodríguez López (MADRID)
- Abelardo Cuba Quezada (BARCELONA)
- Eladio Alejos Burdalo (VIZCAYA)

NOVEDADES EYETOY

Ponte en forma sin salir de casa con EyeToy: Kinetic

Producto de la colaboración entre **Sony C.E.** y **Nike Motionworks**, este título no es ni más ni menos que un juego interactivo de ejercicios físicos. Llevado a la práctica, la pantalla nos mostrará nuestra propia imagen y unos indicadores de colores que nos señalarán el movimiento que debemos realizar. Técnicamente esto es posible gracias a la tecnología *EyeToy* y a las lentes de gran angular para acoplar a la cámara permitiendo ver a una persona de cuerpo entero. La parte deportiva y el diseño de los ejercicios corrió a cuenta de los preparadores físicos de **Nike Motionswork**.

«UN PRODUCTO DE LA COLABORACIÓN ENTRE SCEE Y NIKE MOTIONWORKS»

Así, ***Kinetic*** ofrece cuatro «zonas» de ejercicio diferentes. La zona de tonificación está dirigida a fortalecer grupos específicos de músculos a base de movimientos lentos y centrados. Por su parte, las zonas de aero-movimiento y combate tienen como objetivo mejorar la condición física del jugador y sus posturas están inspiradas en disciplinas como el *taekwondo*, *kárate*, *kick boxing*, aeróbic o baile moderno. Pero si lo que buscas es algo más tranquilo, tu zona es la de cuerpo y mente que se centra en la respiración, la concentración y la flexibilidad, y tiene influencias del yoga y del *taichi*.



El sistema de ejercicios se adapta al jugador

EYETOY: MONKEY MANIA

Sony C.E. Japón, responsable de la saga *Ape Escape*, acerca ahora a sus simpáticos simios a un público más infantil en un título con 50 minijuegos y estructura de *Party Game*.



TAKE 2 ESTRENA ESPN EN 2005

Baloncesto, hockey y fútbol americano al más alto nivel

La saga deportiva desarrollada por **Visual Concepts** llegará a nuestro país de la mano de **TakeTwo** España. De esta manera podremos disfrutar de *ESPN NBA 2K5*, *ESPN NHL 2K5* y *ESPN NFL 2K5*. El primero de ellos, considerado por muchos como el mejor simulador de baloncesto, presenta importantes mejoras gráficas y novedades como un sistema de control basado en la inercia que proporcionan un manejo diferente según las habilidades y la forma física del jugador. Los aficionados a la agresividad del *hockey* disfrutarán con los diversos tipos de puñetazos y golpes, las frenadas mejoradas y los nuevos movimientos de contacto de *NHL 2K5*. *NFL 2K5* te permitirá jugar situaciones clásicas de los últimos 25 años de la Liga de Fútbol Americano.



NBA 2K5 promete un nuevo entorno gráfico así como importantes mejoras en el desarrollo del juego

LA MÚSICA DE SAN ANDREAS

Ya está a la venta la edición en doble CD

La banda sonora de la última entrega de *GTA* ya está en las tiendas. Su doble CD incluye una selección musical de las nueve emisoras de *San Andreas* y abarca estilos musicales modernos y clásicos: *Hip-Hop, techno, funk, R&B*, alternativo, *rock* clásico, *soul, reggae* y *country*. Pero además de música, se incluye de forma exclusiva un DVD con «The Introduction», una intro generada por el motor del juego que sirve de prólogo al argumento de *San Andreas*. La edición de 8 CD sólo podrá conseguirse en nuestro país de importación o a través de la web de **Rockstar**.



LANZAMIENTOS THQ

Tras The Punisher, la compañía ofrecerá dos títulos de Pandemic Studios





Crypto se moverá con gran soltura por tierra y aire

FULL SPECTRUM WARRIOR

Después de su exitoso paso por Xbox y PC, la acción táctica de ***Full Spectrum Warrior*** llega a **PS2** gracias a la colaboración entre **Pandemic Studios** y **Mass Media**, encargados de llevar a cabo la conversión a la plataforma de **Sony C.E.** Basado en un simulador que **Pandemic St.** creó para el adoctrinamiento del Ejército Norteamericano, este título recrea las guerras urbanas de un país imaginario. Para sobrevivir a la batalla habrá que controlar de forma eficiente a dos escuadrones de cuatro soldados a lo largo de los trece niveles que componen el juego.



Armas alienígenas y poderes mentales formarán tu arsenal

DESTROY ALL HUMANS!

Los *Furons* son una raza alienígena que amenaza la Tierra y, como avanzadilla, han enviado a su guerrero Cryptosporidium 137, más conocido como Crypto. En contra de lo habitual, y como elocuentemente nos anuncia su título, en este juego nuestra misión no será proteger a la raza humana, sino llevarla hasta su completa aniquilación. Para ello, manejaremos al pequeño pero mortífero extraterrestre y tendremos a nuestra disposición una gran variedad de armas alienígenas como el Ión Detonador, el Explosionador de Cerebros, el *Zap-O-Matic* o el Destructor Cuántico. Por si esto fuera poco, Cryto cuenta con una serie de poderes mentales para someter a los humanos a su antojo y que, entre otras cosas, le permitirán hipnotizarlos, tomar sus cuerpos, hacerles levitar o leer sus mentes. Además, podremos surcar los cielos de cada una de las cinco enormes fases que componen el juego a bordo de un OVNI desde el que abducir animales, coches o personas, y realizar ataques de destrucción masiva. A juzgar por las imágenes que hemos podido ver y por lo que **Pandemic Studios** mostró de ***Destroy All Humans!*** en el pasado **E3**, esta originalidad argumental (que sería aún mayor antes de títulos como *Psi-Ops* o *Second Sight*) promete estar respaldada por una enorme calidad también a nivel gráfico. Habrá que esperar para comprobarlo.

«NO HAY QUE PROTEGER A LA RAZA HUMANA, SINO ANIQUILARLA»

JOSÉ ANTONIO REYES PRESENTÓ

El futbolista del Arsenal aprovechó un hueco en su apretada agenda para pasarse por Madrid y contarnos sus experiencias con el juego de Sony

Una emblemática taberna irlandesa de la capital, «The Irish Rover», fue el lugar elegido para presentar la segunda parte de *The Getaway*. Para el evento se contó con la participación estelar de José Antonio Reyes, el futbolista sevillano que desde su llegada al Arsenal deslumbra con su juego junto a las estrellas de la *Premier League* inglesa. El futbolista llegó directamente desde Londres, la ciudad en la que reside y donde transcurre la acción de ***The Getaway: Black Monday***. Esta segunda entrega de la conocida franquicia de **Sony** ya vuelve a combinar magistralmente la acción desenfrenada en los bajos fondos londinenses con la conducción, siendo una de las mayores sorpresas la inclusión de motos que aportan una mayor variedad al juego. Durante la presentación, Reyes, además de comentar sus experiencias en la metrópolis británica, demostró que es un experto jugador de **PlayStation 2** y que ha asimilado sin problemas eso de conducir por la izquierda. Con los comentarios de Manolo Lama, el joven jugador se desenvolvió como pez en el agua en uno de los niveles de conducción de ***The Getaway: Black Monday***. De hecho, es todo un «jugón» como comentó a los periodistas asistentes a la presentación «En Londres, estoy todo el día solo en casa, y me pongo a jugar a la Play horas y horas». Después, para corroborar el gran realismo del que hace gala el juego, en el que se reproducen con todo detalle las calles del centro de la ciudad, J.A. Reyes declaró: «He paseado por muchas de las calles que se ven en él. Es absolutamente real».

«HE PASEADO POR MUCHAS DE LAS CALLES QUE SE VEN EN ÉL. ES ABSOLUTAMENTE REAL»



THE GETAWAY: BLACK MONDAY



James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de Sony C.E. para España y Portugal, junto a José Antonio Reyes durante la presentación del juego

El jugador sevillano del Arsenal no sólo derrochó simpatía en la presentación de The Getaway: Black Monday, también hizo gala de su habilidad como jugador en una de las fases de conducción, bajo los comentarios y atenta mirada de Manolo Lama

ARSENAL F.C.

Desde su llegada al Arsenal el año pasado, Reyes ha conseguido marcar 9 goles a lo largo de 25 partidos, repartidos entre esta temporada y la 2003-04.

TEKKEN

No hace ni dos meses que ***Tekken 5*** ya le ha declarado la guerra recreativa a *Virtua Fighter 4 Final Tuned*, y **Namco** ya está manos a la obra con la nueva entrega doméstica de su conocida saga de lucha. Confirmada su exclusividad para **PlayStation 2**, **Namco** está ultimando los detalles de su versión para consola, que aparecerá en el primer trimestre en el mercado japonés y justo antes del verano en Europa. Los creadores de la saga están optimizando al máximo los recursos de **PlayStation 2** y poniendo al límite su *hardware* para realizar la conversión de ***Tekken 5***, ya que las diferencias entre la recreativa original y el sistema doméstico pueden compararse a las que tuvieron en su día la *coin-op* de *Tekken 3* y las características técnicas de la primera **PlayStation**; al parecer, los programadores de **Namco** lo pasaron realmente mal para comprimir todas las animaciones de King en la pequeña memoria RAM de **PSone**. Aún así, las imágenes que veis en estas dos páginas, todas sacadas de la versión **PS2**, no tienen nada que envidiar a las de la recreativa original.
Como algunos (los acérrimos de la saga) ya sabréis, **Namco** mantiene casi en su totalidad el elenco de personajes protagonistas de *Tekken 4* y añade tres nuevos luchadores: Raven, *ninja* artífice del ataque a la residencia Mishima (y



■ Las técnicas de Feng Wei son como una versión muy agresiva del Kung Fu de Lei Wulong



«SE HA IMITADO EL ORIGINAL SISTEMA TEKKEN.NET PARA LA COMPRA DE ÍTEMS»

La versión más completa del Torneo del Puño de Hierro llegará en 2005

de la supuesta muerte de Heihachi); Feng Wei, maestro de artes marciales chinas; y Asuka Kazama, descendiente de la «dinastía» y heredera de técnicas de Jun, Kazuya, Jin... Al igual que en la recreativa, la versión doméstica de ***Tekken 5*** incluirá un sistema de puntuación que permitirá canjear los puntos conseguidos por todo tipo de accesorios (gafas, bandanas, sombreros, peinados, etc.) y por nuevos trajes. Uno de los «premios» canjeables en la *coin-op* (a cambio de una ingente cantidad de puntos, eso sí), es la posibilidad de jugar con Eddy Gordo en lugar de con Christie Monteiro. En lo que respecta a jugabilidad, **Namco** asegura haber vuelto atrás en el tiempo, a un sistema de juego más cercano a *Tekken 3* o *Tekken Tag*, pero con una gran cantidad de nuevos movimientos y habilidades para todos los personajes, de tal forma que tanto los aficionados a los *Tekken* clásicos como los jugones ávidos de novedades gráficas y jugables quedarán satisfechos. Las novedades también llegarán a los modos de juego, donde **Namco** asegura haber creado un modo al más puro estilo *Tekken Force*, pero que lo superará con creces. Lo único que falta para que ***Tekken 5*** se convierta en el juego de lucha del año es que su versión doméstica incluya la posibilidad de jugar On-line contra cualquier usuario del mundo, aunque **Namco** aún no se ha pronunciado en este aspecto del juego.

Paul Phoenix y Kazuya Mishima seguirán siendo dos de los personajes más poderosos de la saga

Raven no es muy espectacular, pero su efectividad y fuerza son impresionantes

Lee Chaolan, el eterno personaje oculto, también aparecerá en Tekken 5

ENTREGA DEL II PREMIO ANTONIO ASENSIO DE PERIODISMO

El Príncipe entrega a la BBC el II Premio Antonio Asensio de Periodismo



Los Príncipes entregan el galardón a Helen Boaden, directora de BBC News, en presencia de Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta













Los Príncipes de Asturias presidieron, el 25 de noviembre, en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, la entrega del **II Premio Antonio Asensio de Periodismo** a la *British Broadcasting Corporation* (**BBC**), por su «independencia», «imparcialidad» y «capacidad de autocrítica».El acto estuvo presidido por el Príncipe Felipe y su esposa, Letizia Ortiz, el presidente de Grupo Zeta, Francisco Matosas, y el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah. A la ceremonia, presentada por la periodista Olga Viza, acudieron más de 300 invitados, entre los que se encontraban los principales representantes de la política, la cultura, la comunicación y la economía, como la vicepresidenta del Gobierno, María Teresa Fernández de la Vega, y los ministros de Interior, José Antonio Alonso, y Justicia, Juan Fernando López Aguilar; Eduardo Zaplana, portavoz del PP; Rafael Miranda, consejero delegado de Endesa; Fernando Soto, del Banco Popular; Manuel Cendoya, del Grupo Santander; Blas Herrero, presidente de Radio Blanca; Emilio Ybarra, presidente de Vocento; Álex Grijelmo, presidente de la Agencia EFE; José María García, Concha García Campoy, Isabel Gemio, y Enrique Cerezo, presidente del Atlético de Madrid. La entrega del galardón, patrocinado por Endesa, estuvo precedida de una representación literaria, cinematográfica y musical en la que el actor José Sacristán, la actriz Belén Rueda, el periodista José Oneto, el escritor Antonio Gala, y el director de cine David Trueba leyeron textos para reivindicar la libertad de expresión. Los periodistas Iñaki Gabilondo, Concha García Campoy, Luis del Olmo, Àngels Barceló, Carlos Herrera y Matías Prats pusieron su voz para leer el Código de Honor de los periodistas promulgado por la ONU.

01. El Príncipe charla con Antonio Asensio Mosbah, bajo las miradas de Letizia y de la vicepresidenta del Gobierno, Teresa Fernández de la Vega, entre el ministro de Justicia, Juan Fernando López Aguilar, y el presidente de Grupo Zeta, Francisco Matosas (izquierda).
02. Miguel Ángel Liso, director editorial de Grupo Zeta saluda a Teresa Fernández de la Vega, vicepresidenta del Gobierno, en presencia de Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente de Grupo Zeta, Serafín Roldán y Jesús Castillo, consejeros.
03. El consejero de Grupo Zeta José María Casanovas, el director general, Javier Castillo, y Teresa Viejo.
04. Rafael Miranda, consejero delegado de Endesa, compañía patrocinadora del acto.
05. La periodista Nieves Herrero con el vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta, Antonio Asensio Mosbah.
06. Antonio Gala, Rosa Vallverdú (intérprete para sordos), José Sacristán, José Oneto, Belén Rueda, David Trueba y el saxofonista Llibert Fortuna.



¡EL PRIMER KOF EN 3D!



EDICIÓN ESPECIAL, INCLUYE:

- DVD EXTRA: "MAKING OF" Y MÁS.
- LIBRO EXCLUSIVO.









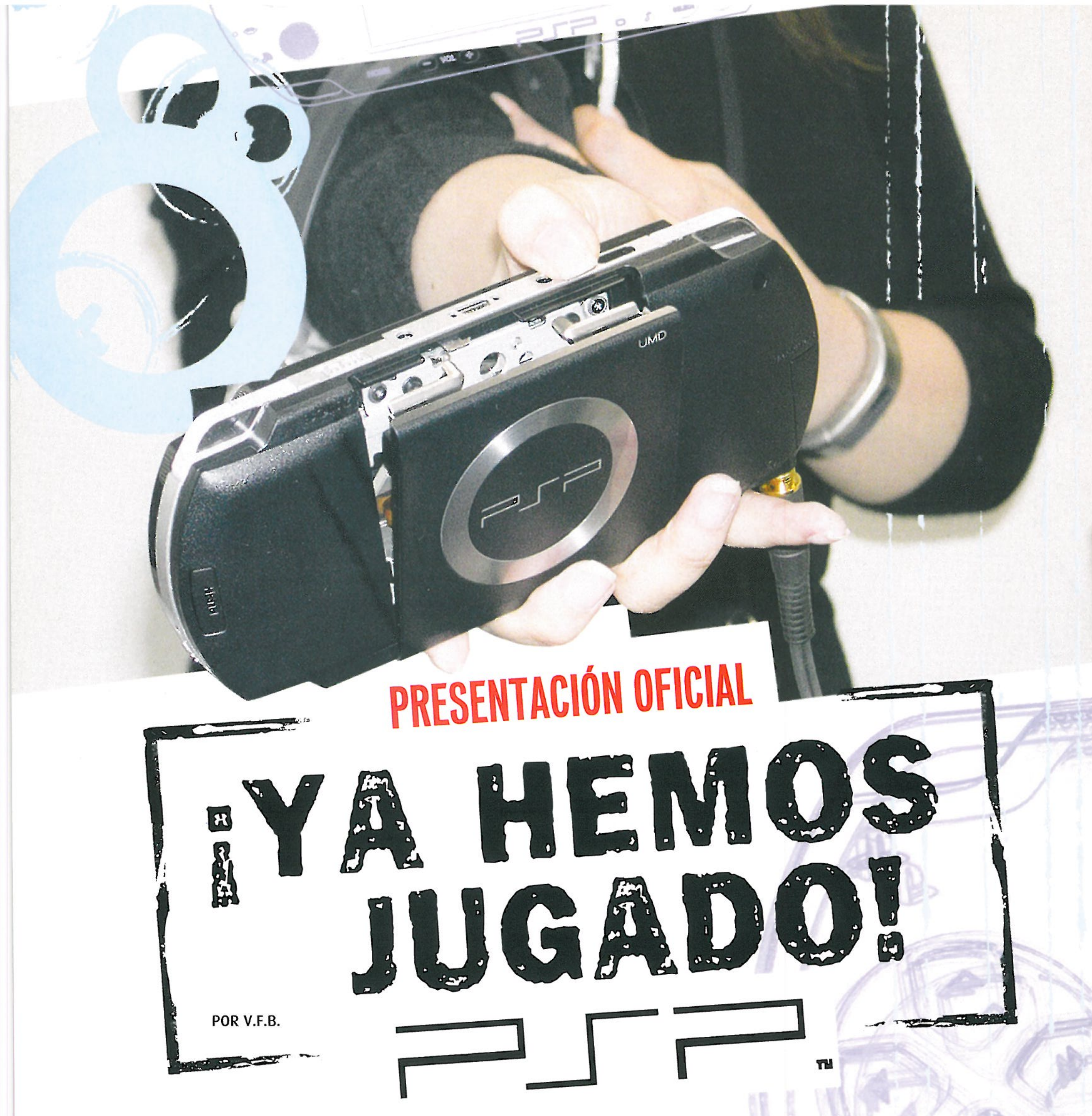







PlayStation 2





PRESENTACIÓN OFICIAL

¡YA HEMOS JUGADO! PSP™

POR V.F.B.

Sony presentó en Londres su portátil a la prensa especializada, con un amplio menú de juegos para dar rienda suelta a su capacidad

La fecha fue el 9 de diciembre, el lugar Londres y la hora, aproximadamente, las nueve de la mañana, cuando Phil Harrison (vicepresidente de la división de videojuegos de **Sony C.E.**) declaró abierta la presentación oficial de la consola portátil **PSP** en Europa. De todos modos, se apresuró a aclarar que no pensaba contestar a ninguna pregunta sobre fechas de lanzamiento ni sobre precios (aunque fuentes bien informadas dicen que estará muy por debajo de los 300 Euros de los que se hablaba en un principio): lo que importaba hoy era echar mano a la novedad más esperada en años en el terreno del videojuego, y probarla con algunos de los lanzamientos que la acompañarán en su salida al mercado.

Y a eso fue a lo que se dedicaron durante un día entero los periodistas llegados de todo el continente. De una planta a otra, de una demostración a otra, era la primera ocasión de jugar a tope con una variedad de juegos que, intencionadamente o no, parecía pensada para comprobar y sacar el máximo partido a todas las funcionalidades de la máquina. Nadie ha quedado decepcionado (por lo menos, nosotros



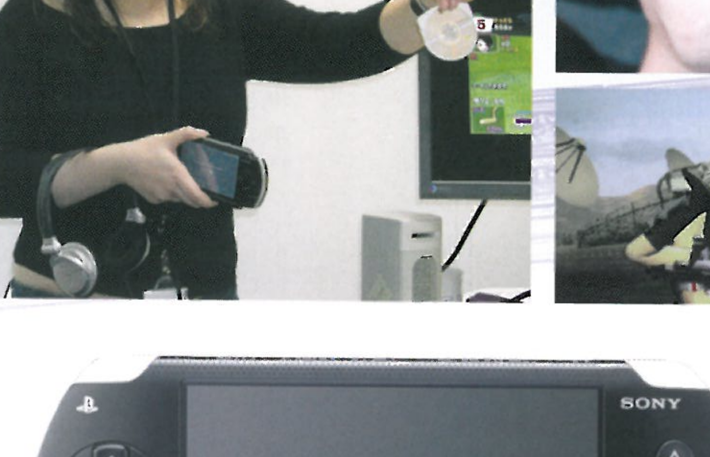


Juegos como Ape Academy (arriba) admiten dos jugadores por consola. La calidad de la pantalla queda patente en Everybody's Golf (abajo)



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre	PSP™
Color	Negro
Dimensiones	Aproximadamente 170mm (An) x 23mm (Al) x 74mm (Grosor)
Peso	Aproximadamente 280g (batería incluida)
CPU	PSP CPU (Frecuencia de reloj 1 - 333MHz)
DRAM Integrada	4MB
Pantalla	4.3 pulgadas, 16:9 Wide Screen TFT LCD 480 x 272 píxeles, 16.77 millones de colores
Luminancia máxima	180 / 130 / 80cd/m2 (utilizando la batería)
Luminancia máxima	200 / 180 / 80cd/m2 (utilizando adaptador AC)
Sonido	Altavoces estéreo integrados
Entradas/Salidas	IEEE 802.11b (Wi-Fi) USB 2.0 (mini-B) Memory Stick PRO Duo™ IrDA IR Remote (SIRCS)
Conexiones principales	Ranura Memory Stick Duo™ Conector USB Conector DC OUT Conector DC IN 5V Conector Auriculares
Alimentación	Batería de Ión Litio Adaptador AC
Soporte	Disco UMD (Sólo lectura)
Formato	Juegos PSP Audio UMD (nombre sin confirmar) Vídeo UMD (nombre sin confirmar)
Codec	Vídeo: H.264 / AVC MP Level3 Audio: ATRAC3plus™, MP3
Comunicación Inalámbrica	Modo infraestructura Modo *ad hoc* (conexión hasta 16 consolas)



Arriba, un momento de la presentación. Junto a estas líneas, el elemento clave de la nueva consola, el disco UMD, con 1,8 Gigas de capacidad, para juegos y películas



Fotograma de Pursuit Force, primer lanzamiento creado sólo para el entorno PSP, que aún tardará unos meses en estar disponible



no), y todas las reservas sobre sus posibilidades desaparecen en cuanto se tiene entre las manos y se ilumina su enorme pantalla. Lo primero que cabe decir de **PSP** es que la palabra «portátil» desaparece de la mente del jugador a los pocos minutos de utilizarla. La definición de la pantalla hay que verla para creerla, y pasa la prueba con nota en juegos con entornos tan elaborados como *Everybody's Golf* o, sobre todo, en *Ridge Racer*, donde la endiablada velocidad de los coches no le impide registrar con precisión los continuos cambios de luz ambiental. Sus capacidades son más que suficientes para disfrutar de juegos tan completos como el ya mencionado *Ridge Racer*, o para enzarzarse en una partida a ocho moviéndose y disparando sin cesar por los escenarios del *Fired Up*. De hecho, cuando se juega a alternativas más ligeras como *Ape Academy* hay una cierta sensación de no estar sacando todo el partido posible a la máquina que tenemos entre manos.

«LA IDEA DE ESTAR UTILIZANDO UNA CONSOLA PORTÁTIL DESAPARECE A LOS POCOS MINUTOS DE EMPEZAR A JUGAR»

La ergonomía de la consola está a la altura de sus demás capacidades; cualquier jugador familiarizado con su hermana mayor se adaptará sin problemas a los mandos, de tamaño suficiente como para ser operados sin problemas por manos grandes. Eso sí, para disfrutar al cien por cien, los auriculares son, más que convenientes, imprescindibles. Sin ellos, el sonido es bueno. Con ellos, espectacular. Se echaron en falta algunas cosas, como las prometidas películas en UMD, de las que nadie supo darnos fecha. A cambio, se presentó un avance de *Pursuit Force*, el primer juego creado única y exclusivamente para el entorno **PSP**. Persecuciones, disparos y chicas.
Ya se nos está haciendo la boca agua...



ENTREVISTA EXCLUSIVA

Phil Harrison

Vicepresidente ejecutivo de Sony C.E. y verdadero padre de PSP, habló en exclusiva para PlayStation 2 R.O. sobre todo lo que la nueva consola puede hacer, y lo que podrá hacer en un futuro próximo

¿Por qué motivos debería comprarse una PSP el usuario de PS2, o el usuario de otras consolas?
Creo que hay muchas razones. Una es que si te gusta jugar, si te consideras verdaderamente un jugador apasionado, entonces tienes que comprarte una **PSP**. Los juegos son estupendos, la tecnología es increíble, la capacidad futura de la máquina es fantástica... Porque **PS2**, como bien sabes, tiene en España un montón de seguidores que van a querer comprarse ésta. Y creo que al usuario de **PS2** le gusta **PSP** porque extiende la oportunidad de jugar lejos de la televisión o del hogar, o de cualquier sitio donde tenga instalada su consola. Libera el entretenimiento. Y en cuanto a la gente que no tiene una **PS2** ahora... Lo siento mucho por ellos, pero si están metidos en los juegos, reconocerán **PSP** como una gran máquina de videojuegos y como una gran máquina multimedia para el futuro.

¿Qué diferencias apreciará el usuario cuando juegue en PSP a un juego que ya conozca en PS2?
Todos los juegos han sido escritos específicamente para el sistema de *hardware* que es **PSP**. Y además, el tipo de experiencia de juego que la gente busca en un aparato portátil es diferente de un sistema basado en la televisión. No sé si recuerdas la analogía que hice en la presentación sobre juegos basados en la sesión y basados en la oportunidad...

Sí, la posibilidad de jugar y avanzar en el juego aunque sólo se tengan cinco minutos disponibles. Pero a la hora de jugar...
Sí hay varias diferencias. Una de ellas es el estilo de juego. Otra es la capacidad *Wi-Fi*, una funcionalidad que es un añadido verdaderamente potente para la plataforma, otra es la habilidad de customizar la experiencia del juego con el *Memory Stick Audio*, y creo que un aspecto de **PSP** en el que no nos hemos enfocado demasiado es que la capacidad de efectos de sonido, audio y música de esta máquina es algo fantástico. Apenas estamos empezando a explotarla, a ver sus herramientas y su tecnología, pero es sorprendente lo que podemos hacer.

En la presentación de Japón se habló de su capacidad para reproducir películas, pero hoy no se ha dicho una palabra sobre eso.
Lo entiendo, pero el día de hoy ha estado enfocado muy específicamente a los juegos. Yo llevo los estudios de videojuegos, no los de cine. No hago películas, ¡me encantaría hacer películas! Pero por desgracia ese no es mi negocio, así que esa pregunta deberás hacérsela a **Sony Studios** o a otros estudios de cine. Yo no puedo hablar en concreto sobre eso hoy.

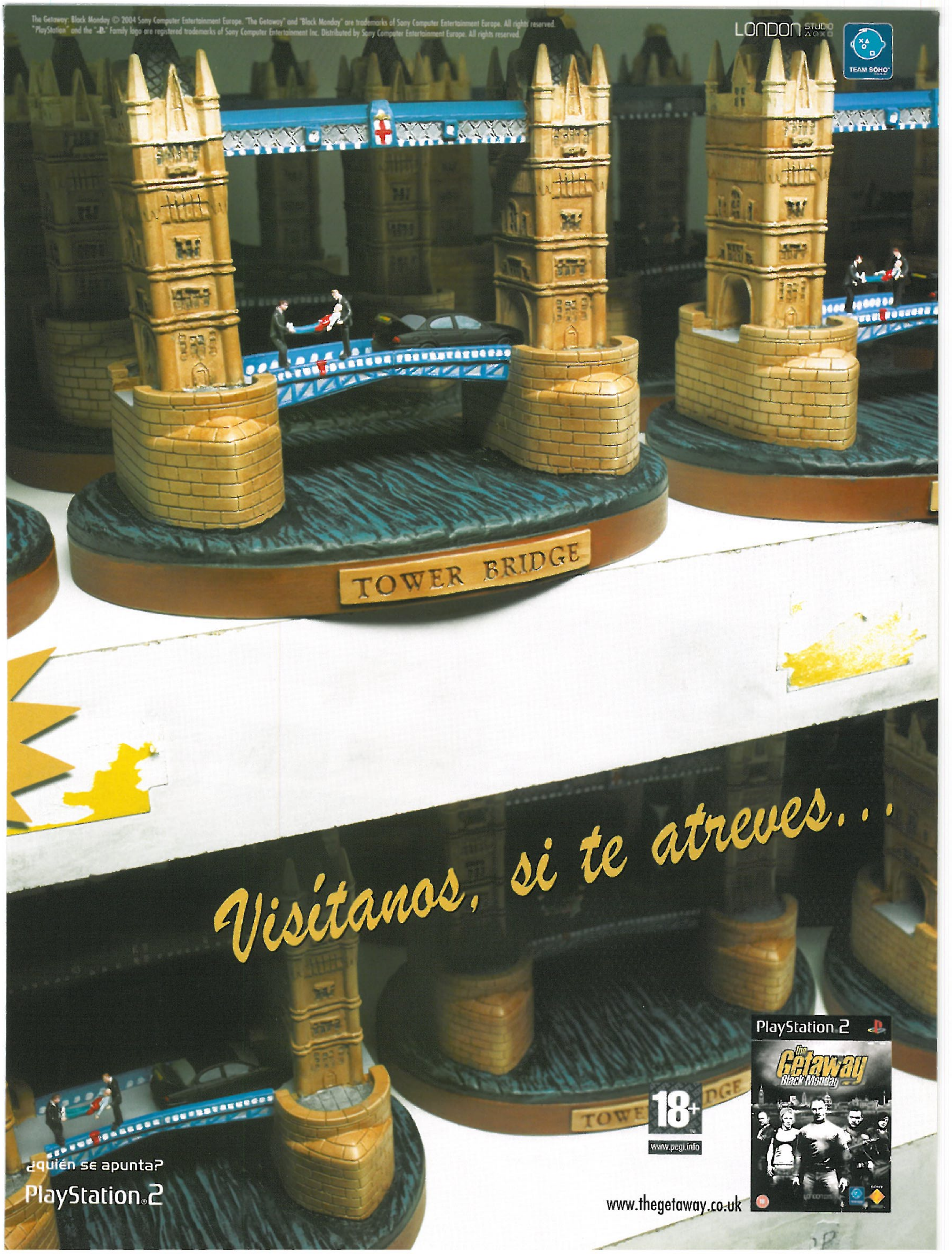
¿Qué problemas surgen cuando se diseña un juego para un aparato que todavía no existe?
Bueno, hay muchas dificultades. Una es la interfaz con el usuario, su experiencia física cuando juega, que aquí no tenemos y es una parte vital. El otro aspecto es que trabajar con emuladores te da sólo una cierta idea del rendimiento de la máquina terminada, aproximadamente un diez por ciento, así que es muy difícil conseguir una buena animación o crear buenos efectos especiales. Es como bailar en la oscuridad; puedes sentir cómo están las cosas a tu alrededor, pero no tienes la sensación de estar pasándotelo bien del todo.

«ME GUSTARÍA QUE PARA DICIEMBRE DE 2005 PSP CAPTARA LA IMAGINACIÓN DEL MUNDO AL IGUAL QUE HIZO PLAYSTATION 2»

¿Cuándo crees que las descargas de actualizaciones o de juegos enteros se convertirán en un mercado firme?
Creo que lo que ocurrirá es que, como en otras tecnologías, veremos una distribución y una adopción desigual en distintos países. Hay una gran cita del escritor de ciencia-ficción William Gibson que dice «el futuro ya está aquí; lo que pasa es que está distribuido de forma desigual». Me encanta esa expresión porque creo que, probablemente en Madrid o en Barcelona puede haber mucha población que esté disfrutando ya de las tecnologías On-line, pero puede que ese número no sea tan grande en Sevilla, por ejemplo. Estas cosas habitualmente llegan a un punto en el que se disparan y a partir de ahí ya crecen a toda velocidad. Además, con **PSP** puedes tener a un usuario dentro de un círculo de amigos que tenga la conexión a Internet, y él puede suministrar contenidos a todos sus amigos. Eso es algo muy importante también.

¿Habrá juegos específicos para PSP que no estén disponibles en PS2?
Claro; acabamos de presentar uno, *Pursuit Force*, que es exclusivo para **PSP**. También lo son *Medievil*, *Fired Up*... Y no es que *Medievil* haya pasado de **PSone** a **PSP**; es un invento completamente nuevo. *Fired Up* y *Ape Academy* también, hay mucho desarrollo nuevo. Hoy hemos mostrado parte de las cosas en que estamos trabajando. Algunos de los juegos que estamos inventando partiendo de la nada, de un folio en blanco, tardarán un poco más en ser visibles.

¿Cuáles son tus expectativas de aquí a un año?
Creo que lo que me gustaría es decir que para diciembre del año que viene **PSP** haya capturado la imaginación del mundo de la misma manera en que lo hizo **PS2**. Creo que si conseguimos eso con buenos juegos y un hermoso *hardware* como éste (coge la consola)... Es bonita, ¿no crees? Ranura para *Memory Stick*. Puertos USB. Disco UMD. Infrarrojos. Hay tantas cosas que puedes hacer con esta máquina... Apenas estamos empezando a soñar.


The Getaway: Black Monday © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
LONDON STUDIO
TEAM SOHO
TOWER BRIDGE
Visítanos, si te atreves...
¿quién se apunta?
PlayStation 2
18+
www.pegi.info
www.thegetaway.co.uk
PlayStation 2
the Getaway
Black Monday



Sony C.E. presenta los primeros juegos de PSP

El catálogo inicial de títulos de la flamante portátil de Sony contará con una buena cantidad de títulos de gran calidad. Los estudios de programación de la compañía (y alguno independiente) muestran sus propuestas más interesantes...

Ridge Racer

DESARROLLADOR: Namco
GÉNERO: Arcade de Conducción
JUGADORES: 1-8 (vía WiFi)

La serie *Ridge Racer* se da cita por completo en este nuevo arcade de conducción de **Namco**, que promete ser uno de los mejores exponentes del potencial técnico de la nueva portátil de **Sony C.E.** En total serán 24 circuitos pertenecientes a todos los capítulos de la saga, incluido *Rave Racer*.



Ape Academy



DESARROLLADOR: SCEI
GÉNERO: Party Games
JUGADORES: 1-4 (vía WiFi)

Las universidades ya no son lo que eran, y mucho menos cuando sus asistentes son los enloquecidos simios de la saga *Ape Escape*. Participa en un total de 45 minijuegos diferentes rebosantes de humor y compite contra otros tres amigos gracias a las capacidades de comunicación inalámbrica.



Medievil



DESARROLLADOR: SCEE Cambridge Studio
GÉNERO: Aventura de Acción
JUGADORES: 1-2 (vía WiFi)

Uno de los clásicos de **Studio Cambridge**, que contó con dos entregas en **PSone**, regresa con más fuerza que nunca a **PSP**. Sir Daniel Fortesque, el caballero (muerto) de la reluciente armadura se enfrenta en la mágica tierra de Gallowmere a todo tipo de criaturas poco amigables, sólo o en compañía.



Fútbol

DESARROLLADOR: SCEE London Studio
GÉNERO: Deportivo
JUGADORES: 1-2 (vía WiFi)

A falta de un nombre definitivo con el que bautizar a su nueva creación, los programadores del estudio londinense de **Sony C.E.** (creadores de la saga *Esto Es Fútbol*) presentan el pionero del género en **PSP**. 150 equipos y la posibilidad de retar a extraños gracias a un sistema de alertas son algunas de sus bazas.



World Rally Championship

Otro de los clásicos de **Sony C.E.** para **PlayStation 2** da el salto a la portátil conservando intactas todas sus virtudes. Gracias a la licencia de la FIA contará con 16 competiciones reales, 30 vehículos oficiales totalmente deformables y los 17 pilotos de la temporada 2004 a tu disposición.



DESARROLLADOR: Traveller's Tales
GÉNERO: Simulador de Conducción
JUGADORES: 1-8 (vía WiFi)






WipEout Pure

La saga de carreras futuristas más estilosa y veloz hace mucho que no nos obsequiaba con una nueva entrega. Por ello los programadores de Liverpool la retoman con un capítulo que reúne lo mejor de todos sus capítulos y añade novedades, como contenido exclusivo descargable y torneos para ocho jugadores.



DESARROLLADOR: SCEE Studio Liverpool
GÉNERO: Arcade de Conducción
JUGADORES: 1-8 (vía WiFi)






Everybody's Golf

El simulador de golf más desenfadado y divertido contará con una versión portátil que nada tendrá que envidiar a la de su hermana mayor. Seis nuevos campos y el regreso de los personajes más conocidos, junto con otros nuevos, nos harán disfrutar como nunca con este deporte.



DESARROLLADOR: SCEI
GÉNERO: Deportivo
JUGADORES: 1-8 (vía WiFi)







Formula One

El mejor simulador de Formula Uno de esta generación llegará también a **PSP**. La licencia de la FIA permitirá recrear con total fidelidad los 18 circuitos, diez equipos y veinte vehículos reales. El control estará cercano al *arcade*, y además podremos jugar con nuestra música preferida desde la *Memory Stick Duo*.



DESARROLLADOR: Traveller's Tales
GÉNERO: Arcade de Conducción
JUGADORES: 1-8 (WiFi)






Fired Up

Otra producción de los estudios londinenses, esta vez muy en la línea de la popular saga *Twisted Metal.* Gigantescos entornos futuristas abiertos sirven de escenario a combates entre vehículos armados con todo tipo de ingenios de destrucción. Acción explosiva, también para varios jugadores.



DESARROLLADOR: SCEE London Studio
GÉNERO: Acción
JUGADORES: 1-8 (WiFi)









■ Antes de cada misión, el jugador podrá elegir entre tres planes de batalla. Su elección determinará el tipo de armamento a utilizar, la disposición de los botiquines y la munición y el nivel de dificultad

Medal Of Honor Dogs Of War

La franquicia MOH reaparecerá en marzo con una nueva entrega que hará morder el polvo a todos sus rivales. Os desvelamos todos sus secretos

«DOGS OF WAR SIGNIFICA EL RETORNO DE LA FRANQUICIA MEDAL OF HONOR AL FRENTE EUROPEO»

POR NEMESIS

«Cry Havok! And let slip the dogs of war». Esta frase, extraída del tercer acto, escena primera, del Julio César de Shakespeare ha sido la inspiración de **EALA** a la hora de titular su nuevo *Medal Of Honor* para consola. ***MOH Dogs Of War*** no llegará a España hasta marzo de 2005, pero os podemos desvelar ya algunas de sus principales características, gracias a nuestro reciente viaje a las oficinas de **EALA**, ubicadas en Marina del Rey, California. Tras el paréntesis de *Rising Sun*, la franquicia *MOH* regresa al frente europeo para recrear «cuatro escenarios decisivos de la IIGM», en palabras de Ben Kusin, el productor de ***MOH Dogs Of War***. Stalingrado, el Norte de África, la batalla del Bulge y St. Nazaire (escenario de la legendaria operación Chariot) son las cuatro localizaciones que visitará el jugador, encarnando al teniente William Holt, el primer agente de campo de la recién creada Oficina de Servicios Estratégicos (OSS, la agencia de inteligencia militar antecesora de la CIA). Combatiendo al lado de británicos y soviéticos, Holt demostrará su pericia liderando a su escuadrón en las misiones más peligrosas. Por medio del *Combat Squad Control* y la cruceta del *pad*, el jugador dará sencillas instrucciones a sus hombres (avanzad, atrás, etc.), con lo que la saga *MOH* deja de ser la odisea «de un solo hombre» para integrar a un grupo de soldados que aumentarán su capacidad de combate e inteligencia artificial a medida que vayan



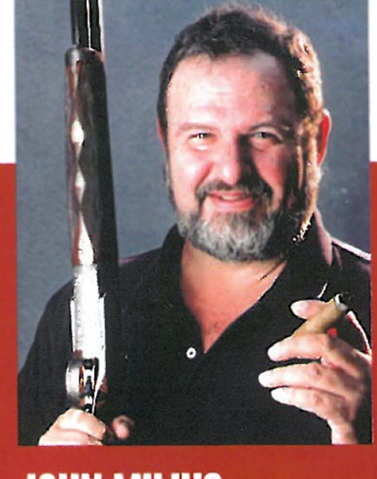
EALA

Después de alojarnos en el hotel más sórdido de Los Ángeles, nos desplazamos hasta Marina del Rey para visitar las oficinas de **EALA**, las oficinas de **Electronic Arts** responsables de todos los *Medal Of Honor*. Allí tuvimos la ocasión de hablar con Ben Kusin, productor de ***MOH Dogs Of War***.



■ Las oficinas de EALA se encuentran en Marina del Rey, California, concretamente en la ¡EA Street! Abajo podéis ver a Ben Kusin, productor de MOH Dogs Of War





«DOGS OF WAR REVOLUCIONARÁ LA MECÁNICA DE JUEGO DE LA SAGA MEDAL OF HONOR»

JOHN MILIUS

Para crear las aventuras del teniente William Holt, **EALA** ha recrutado a John Milius, guionista de películas como *Apocalypse Now* (por la que fue nominado al Oscar), *1941* o *Peligro Inminente*. Como director, Milius ha firmado obras tan conocidas como *Conan El Bárbaro*, *El Gran Miércoles* o la polémica *Amanecer Rojo*. A Milius le debemos el inolvidable monólogo de Robert Shaw, en *Tiburón* de Spielberg, sobre el hundimiento del USS Indianápolis y de cómo la mayoría de los náufragos fueron devorados por los tiburones durante una noche interminable.



Las únicas pantallas que ha suministrado EA muestran a Holt combatiendo al lado de los soldados ingleses



El guionista de Dogs Of War firmó la trama de éxitos de la talla de Conan El Bárbaro o Apocalypse Now

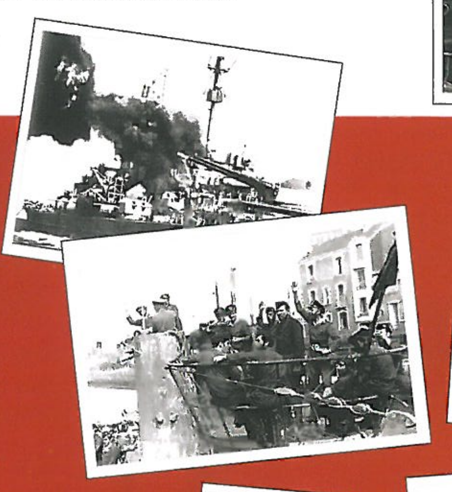


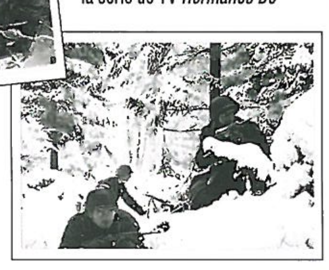


superando con vida cada misión. Cuida de ellos y podrás contar con que tu hombres te cubrirán las espaldas en los momentos más duros del juego. Esta «mecánica de comandos» no es, ni mucho menos, la única novedad de ***MOH Dogs Of War***. Al principio de cada una de las 12 misiones, el jugador deberá optar entre tres planes de batalla que determinarán las armas a utilizar: francotirador, infantería o armas pesadas. Su elección hará variar la dificultad, la composición del escuadrón y los puntos donde están dispersados los botiquines y la munición de repuesto. El *Rally Meter* es otra innovación que hará las delicias de los *fans* de la franquicia. Si en anteriores *MOH*, el juego recompensaba tu habilidad al final de cada fase, en ***Dogs Of War*** lo hará en tiempo real, rellenando tu *Rally Meter* hasta obtener el *Rally Mode*, una inmunidad temporal donde dispondrás de munición infinita. La mecánica «de corredor» de los *MOH* precedentes ha dado paso a una libertad de acción de 360º, auténticos campos de batalla donde los enemigos atacan por todos lados. Y en cada nivel, 3 némesis, tres soldados de las SS, a los que abatir para conseguir una carta especial. Las 36 cartas desbloquearán secretos para los 9 modos multijugador en los que podrán participar hasta 16 jugadores. Como veis, ***Dogs Of War*** lo tiene todo para convertirse en el nuevo *shooter* de referencia en **PS2**.

LOCALIZACIONES

El guionista John Millius ha situado la acción de Medal Of Honor Dogs Of War en cuatro escenarios que cambiaron el curso de la Segunda Guerra Mundial





ST. NAZAIRE

Situado en la costa Oeste de Francia, este puerto era el único dique seco capaz de albergar a los grandes acorazados alemanes, como el *Tirpitz*. Su destrucción, mediante la operación Chariot, inició el declive de los nazis en el atlántico. En *MOH* «visitarás» St. Nazaire, acompañado de comandos británicos.



EL NORTE DE ÁFRICA

Únete a las «Ratas del Desierto» británicas, en un exfuerzo por acabar con la supremacía del Mariscal Rommel en el Norte de Europa. En EALA garantizan duelos encarnizados frente a los temibles tanques *Tiger* del *Afrika Korps* alemán.

LA BATALLA DEL BULGE

El bosque de las Ardenas acogió el último órdago de la *Wermacht* alemana y su ejército *Panzer*, durante el crudo invierno del 44/45. Te enfrentarás a ellos acompañado de la 101 División Aerotransportada del ejército de EE.UU., los héroes que inspiraron la serie de TV *Hermanos De*



STALINGRADO

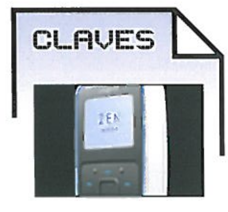
Medal Of Honor Dogs Of War promete superar en espectacularidad y dramatismo a *Call Of Duty* en su reconstrucción de la batalla que paró en seco las ambiciones de Hitler en tierra rusa. Codo a codo con el ejército soviético, combatirás a los nazis casa por casa en un intento por detener su avance hacia los campos petrolíferos de la URSS.

REPRODUCTOR

CREATIVE ZEN MICRO

Un pequeño gran acierto de Creative

CLAVES



■ ***FICHA TECNICA***

Reproductor de audio digital MP y WMA, radio FM, grabación de voz y radio, pantalla LCD retroiluminada de 160 x 104 puntos, conectividad USB 2, carga a través del puerto USB, batería de Ion Litio, incluye una segunda batería de repuesto, autonomía de hasta 12 horas, dimensiones de 51 x 84 x 19 mm, peso de 108 gramos, funciones de almacenamiento de datos

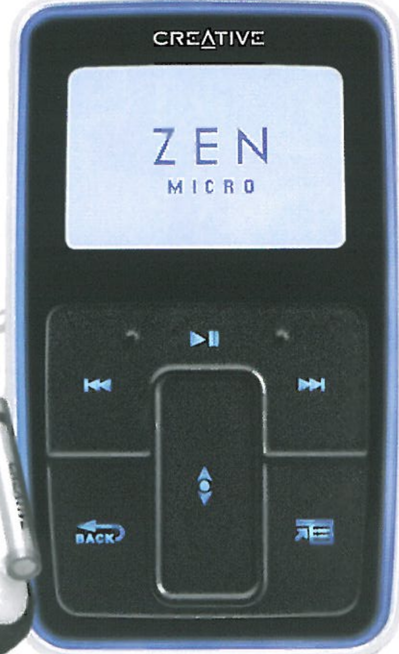
■ ***VALORACIÓN***

Esta propuesta de **Creative** atraerá la atención de muchos usuarios en busca de un dispositivo para la reproducción y el archivado de todo tipo de contenidos de audio, y especialmente de canciones, con un diseño excepcional y una ergonomía notoria. Un gran producto.

Siendo fieles a la realidad, el diseño del **ZEN Micro** se parece bastante al del **Apple iPod**, pero en la práctica, este compacto y versátil reproductor de audio digital de **Creative** ofrece también sus propias señas de identidad.

Con 5 GB de capacidad, reproductor de ficheros MP3 y WMA, radio FM, grabación de voz y radio, y posibilidad de reservar hasta 2 GB de espacio para almacenamiento de datos, el **ZEN Micro** ofrece todo lo que se puede esperar de un reproductor de audio. Además, su acabado es impecable y sólido, con materiales de calidad, una pantalla nítida y legible, calidad de audio elevada y un sistema de navegación a través de los menús rápido y bastante preciso. Las teclas son del tipo «touchpad», sin partes móviles, que detectan el paso de los dedos sobre ellas.

Además sincroniza el calendario y los contactos con *Outlook*.



PVP-R: 269,9 €

ENERGY SISTEM

INNGENIO 2000 512MB MP3 MICROSLIM COLOR

Un centro de ocio multimedia en la palma de la mano

Energy Sistem ha apostado fuerte por los dispositivos multifunción de mano, con características multimedia avanzadas en lo que a imagen y sonido se refiere. Y el **Inngenio 2000** con 512 MB de memoria es una buena muestra de ello. Su capacidad de almacenamiento puede parecer un tanto limitada, pero se trata de un dispositivo que no aspira a ser el repositorio de toda una colección de música o imágenes, sino un sistema para llevarse consigo aquellas canciones, libros o imágenes que vayan a «consumirse». Sus dimensiones y ligereza alcanzan cotas suficientes como para que no suponga una molestia durante los desplazamientos.

PVP-R: 265

CLAVES



■ ***FICHA TECNICA***

Pantalla TFT de 30 x 36 mm (128 x 160 puntos), 512 MB de memoria, reproduce MP3, WMA, MPEG1, MPEG2, graba desde fuentes de sonido externas, radio FM, grabación de radio y voz, visor de imágenes JPG y BMP, función de disco duro para almacenamiento de datos, dimensiones de 64 x 46 x 12 mm, peso de 50 gramos, batería de Ion Litio recargable

■ ***VALORACIÓN***

Sus características no son espectaculares, pero si se tiene en cuenta su tamaño y sus apenas 50 gramos de peso, esta solución de **Energy Sistem** pasa a ocupar un puesto destacado dentro del mercado de dispositivos multimedia portátiles.

CLAVES



http://www.movistar.com/empresas/servicios/oficina-movistar/oficina-movistar.htm

http://www.blacberry.net

BLACKBERRY 7230 DE MOVISTAR

■ ***FICHA TÉCNICA***

- Peso: 136 gramos
- Memoria: 16 MB de tipo Flash y 2 MB de RAM volátil
- Módem inalámbrico incorporado
- Teclado: QWERTY de 33 teclas retroiluminadas, rueda de desplazamiento lateral multifunción y tecla ESC lateral
- Notificaciones: mediante tonos, vibración, aviso en pantalla y LED
- Segridad: protección mediante contraseña
- Conectividad: USB. El conector sirve para sincronización con el PC y para cargar el dispositivo
- Tribanda: sí, 900/1800/1900 MHz
- Pantalla: 65.000 colores LCD, de 240 x 160 puntos de resolución y retroiluminada
- Batería: Ion-Litio removible. Hasta 5 horas en llamada y 10 días en espera
- Servicios: correo electrónico, acceso a Internet, agenda, calendario, SMS
- Manos libres: se incluye un auricular manos libres
- Bluetooth: no
- Cámara: no

■ ***VALORACIÓN***

Una excelente combinación de teléfono móvil y PDA, con especial énfasis en las funciones de correo y mensajería. Su teclado permite redactar correos y textos a gran velocidad, y su pantalla hace posible leer textos sin dificultad. Su tamaño, a pesar de todo, no es exagerado y se maneja con gran facilidad. La ergonomía está resuelta con gran eficacia y desde el primer momento se adapta a las necesidades de los usuarios. Se echa de menos *Bluetooth* y la gestión de imágenes, aunque de momento no se trata de una carencia relevante.

Los precios establecidos por Telefónica para el servicio de acceso al correo y a otros servicios corporativos son más que razonables a día de hoy, aunque en su modalidad corporativa (*Exchange* y *Lotus*) su contratación se reserva para grandes empresas.

PVP-R:
Tarifa Profesional para profesionales y PYMEs: 25 € al mes (tráfico máximo de 5 MB)
Tarifa corporativa para empresas con Exchange o Lotus Notes: 35 € al mes

POR MANUEL ARENAS

TECNO

Tecnología a tu alcance

BLACKBERRY 7230 DE MOVISTAR

BlackBerry es un nuevo concepto de comunicación móvil, donde el correo electrónico cobra una especial importancia, y con un teclado que permite redactar correos y mensajes cortos con una rapidez endiablada

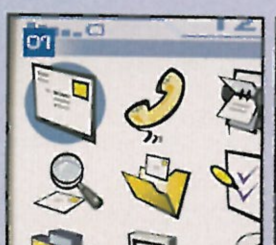
El fenómeno **Blackberry** es de sobra conocido en Estados Unidos, donde no es difícil encontrarse con individuos moviendo a gran velocidad sus dedos sobre un diminuto dispositivo como si estuviesen jugando frenéticamente con una consola portátil. Pero nada más lejos de la realidad, y en lugar de los juegos, la actividad que centra su atención es la de escribir correos electrónicos, leerlos o responderlos, aparte de disponer de un teléfono móvil con todas sus funcionalidades, aparte de un navegador web que sin llegar a ser una maravilla, sí permite acceder a páginas web para recuperar información en un momento dado, sin olvidar que sus características como agenda y organizador personal están a la altura de muchos de los PDA de gama de entrada del mercado. Así pues, se está ante un dispositivo todoterreno que no pasará desapercibido, sobre todo por su completo teclado, donde a pesar del diminuto tamaño de las teclas se puede escribir a una velocidad de vértigo, tanto SMS como e-mail. De hecho, a la hora de redactar mensajes cortos lo más probable es que el resultado sea en realidad un multimensaje con dos o tres SMS al haberse sobrepasado con creces el límite de caracteres de los mensajes cortos. De todos modos, el **BlackBerry 7230** está pensado sobre todo con el correo electrónico como sistema preferido de comunicación. Su pantalla es suficientemente grande y nítida como para leer cómodamente cualquier mensaje de texto, y su excelente teclado hace posible redactar largos mensajes con rapidez sin que se haga ruido alguno, y sobre todo sin que el usuario aprecie dificultad alguna.

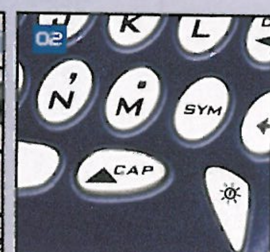
«EN EEUU SE LE DENOMINA "CRACKBERRY" A CAUSA DE LA ADICCIÓN QUE PRODUCE»

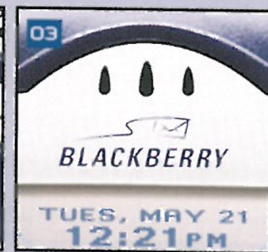
COMUNICACIÓN TOTAL

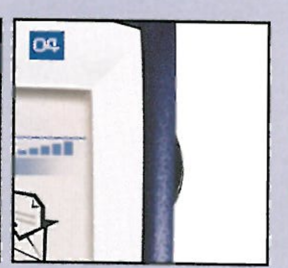
Poder enviar y recibir correos electrónicos en cualquier momento supone un complemento ideal para el móvil, pues no siempre realizar una llamada es la mejor elección para ponerse en contacto con otra persona, ya sea por motivos personales o laborales. Por si fuera poco, los archivos adjuntos de texto, o documentos de *Excel*, pueden ser revisados con el **BlackBerry 7230**. No es de extrañar que en Estados Unidos ya se le denomine «CrackBerry», a causa de la adicción que produce, sobre todo a nivel profesional, al permitir aprovechar los tiempos muertos para trabajar revisando el correo y contestando los mensajes prioritarios. Una maravilla, y además con unos precios sumamente económicos. Sin ir más lejos, existe una tarifa plana de 25 Euros mensuales para usuarios profesionales y PYMEs que permite recibir el correo en la cuenta de telefónica, así como el de otras cuentas que ya se tuviesen configuradas. El límite de tráfico es de 5 MB, pero será difícil que los e-mail convencionales superen ese volumen de tráfico.

El teclado del BlackBerry 7230 presenta todos los guarismos de forma independiente, a diferencia de los teclados de los móviles tradicionales donde cada tecla representa tres o cuatro letras y caracteres, ralentizando la introducción de texto en los SMS o los e-mail









01. Pantalla a color, aunque con tonos pálidos.
02. Las teclas son diminutas, pero sumamente efectivas a la hora de componer textos largos.
03. El BlackBerry 7230 es también un teléfono móvil con todas las funcionalidades que se esperan de él.
04. En el lateral se ubica una rueda de desplazamiento/selección que controla con velocidad y precisión los menús en pantalla.

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 **CASTLEVANIA**

El regreso de un fascinante clásico.



02 **SACRED**

Un inmenso juego de rol procedente del PC.



03 **GRADIUS**

Un mata-marcianos frenético.



04 **RED FACTION**

Una fabulosa adaptación de un gran shooter en primera persona.



05 **AIRTRAFFIC CONTROL**

Surca el cielo y hazte controlador aéreo.



06 **ALIEN VS. PREDATOR**

El enfrentamiento definitivo ya puedes protagonizarlo en tu móvil.



07 **FERNANDO ALONSO RACING**

Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.



08 **LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE**

El juego más atrevido y sexy de tu móvil.



09 **FERRERO VS. MOYÁ TENIS**

Duelo de campeones. El tenis en tu móvil como nunca lo habías disfrutado.



10 **FIFA FOOTBALL 2005**

El regreso 3D del simulador futbolístico más potente.

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción



01 - Entra en MoviStar emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).



Sky Captain y el Mundo del Mañana

Un arcade basado en la película homónima

Tras una serie de ataques de robots sobre la ciudad de Nueva York, una reportera y un piloto se embarcan en una fabulosa aventura en busca del origen de las diabólicas máquinas y de los mejores científicos del mundo, desaparecidos en circunstancias misteriosas. Así se puede resumir el guión del filme que da origen a este juego. En ***Sky Captain*** encarnarás a Joe Sullivan, el mejor piloto de todos los tiempos y el único capaz de hacer frente a una amenaza de procedencia desconocida. Controlando un biplano tendrás que acabar con las naves teledirigidas y los robots que las controlan en variados escenarios que recrean los más destacados de la película. Se trata de un arcade de ritmo rápido que te permite ejecutar algunas acrobacias aéreas como loopings, además de ofrecer unos niveles de acción bastante elevados.

MÁQUINAS DE DESTRUCCIÓN

Procedentes del filme, el juego incluye los principales enemigos mecánicos: naves similares a pterodáctilos teledirigidas por gigantescos robots que lanzan potentes ondas de choque. Sin duda, algo nada sencillo, ya que además tendrás que preocuparte por no estamparte contra los edificios.

SKY CAPTAIN Y EL MUNDO DEL MAÑANA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Aporta alguna curiosidad al género.
[-] Gráficos demasiado barrocos.

7.0	**GRÁFICOS:** Tan excesivos en algunos niveles que provocan cierta confusión al no poder distinguir bien el fondo del primer plano.
7.0	**AUDIO:** Sin grandes despliegues, pero algo por encima de la media.
9.1	**JUGABILIDAD:** Terriblemente sencillo de manejar y de ritmo rápido.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3510I, NOKIA 3100, NOKIA 6100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6820, NOKIA 5140, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 6600, MOTOROLA V300, MOTOROLA V525, MOTOROLA V600, NOKIA N-GAGE, SIEMENS S55, SIEMENS SL55, SIEMENS M55, SIEMENS MC60, SIEMENS CTX65, SIEMENS CX65, SIEMENS C65, MOTOROLA C650, MOTOROLA C385, SAMSUNG Z100, SAMSUNG Z105, SONY ERICSSON Z1010, LG U8150, MOTOROLA A835, MOTOROLA T720I, SAMSUNG SGH E700, SAMSUNG SGH X600, SAMSUNG E630, SAMSUNG E820, MOTOROLA V535, SONY-ERICSSON K700I



PlayStation 2

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviSt

Un amargo cuento infantil

Lemony Snicket es la triste historia de tres huérfanos cuyas peripecias les llevan de un desastre a otro, empeorando siempre sus condiciones de vida. El filme se estrena el próximo 22 de diciembre y llevará a la gran pantalla la novela de igual nombre. Coincidiendo con él llegará a móviles el juego, una aventura repleta de *puzzles* en la que tendrás que controlar a los tres hermanos Baudelaire y utilizar las particulares habilidades de cada uno para resolver las situaciones que se irán planteando. Con una narrativa poco convencional, el juego tendrá siete niveles y cierto grado de «re-jugabilidad» gracias a la existencia de objetos ocultos.

Nuevo club para jugones

MoviStar emoción acaba de crear **Club Juegos**, una gran comunidad de aficionados a los juegos para móviles que te permite estar al día de las novedades más jugosas, así como recibir información acerca de concursos, promociones y competiciones, entre otras cosas, en forma de alertas en tu móvil. Además, al suscribirte podrás recibir a través de correo electrónico la *Newsletter* **Videojuegos MoviStar**, que nosotros mismos redactaremos para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos, entre otras cosas que se irán incorporando a **Club Juegos**. Para disfrutar de todo esto visita la web **www.movistar.com/emocion/juegos** y date de alta.



Visita la web de MoviStar emoción

Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Colin McRae Rally 2005

Realista y divertido, siente la velocidad en tu móvil

Un año tras otro **Codemasters** se propone mejorar la edición anterior de su *Colin McRae* con nuevas tecnologías y con originales modos de juego. Los autores del título de rally más realista de la historia del videojuego han controlado en todo momento su conversión a móviles para cerciorarse de que ofrecía una experiencia equiparable a la de otras plataformas. El resultado es la imponente reconstrucción de cuatro circuitos europeos, un detallado modelado de los coches y unos efectos de sonido sobresalientes. Quizá haya sido este afán por el realismo el que ha desembocado en un sistema de control complicado: el coche se va demasiado y los giros se convierten en derrapes aunque la curva sea muy abierta, de modo que más de una vez terminarás en la cuneta sin darte cuenta de cómo ha pasado. Incluye multijugador en el mismo terminal.

COCHES DESTROZADOS

Aunque con menos detalle que en otras plataformas, los coches también sufren daños en la edición para móviles, lo que eleva considerablemente el nivel de realismo del juego.



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los gráficos son muy realistas.
[-] Tiene un sistema de control inadecuado.

9.0 **GRÁFICOS:** Casi perfectos, con gran detalle en vehículos y circuitos.
9.0 **AUDIO:** Por fin alguien se preocupa por emplear unos efectos como dios manda.
6.5 **JUGABILIDAD:** El coche es bastante incontrolable en los giros.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA SERIE 40, NOKIA 3510I, NOKIA 3650, NOKIA 6600, NOKIA 7650, NOKIA N-GAGE, MOTOROLA V300, MOTOROLA V600, MOTOROLA V525, MOTOROLA V535, MOTOROLA C650, MOTOROLA C385, SIEMENS C65, SIEMENS CTX65, SIEMENS CX65, SONY-ERICSSON K700I, SONY-ERICSSON Z1010



(SOBRE 10)

PlayStation.2

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS

Vuela sobre la nieve

La temporada de deportes de invierno se abre con ***Xtreme Air Snowboarding***, un juego que te propone subirte a una tabla de *snow* y deslizarte ladera abajo a toda velocidad, realizando todas las acrobacias que puedas para impresionar al jurado y salir victorioso de las diversas pruebas que te aguardan. Incluye un modo Práctica para aprender a ejecutar los mejores trucos. Además, si te descargas ***Xtreme Air Snowboarding*** este mes podrás participar en el sorteo de dos fantásticas tablas de *snow*, para que puedas practicar en un descenso real.







VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 PANG
Un arcade clásico de la mejor época de las recreativas.



02 FERNANDO ALONSO RACING
Emula a nuestro campeón de Fórmula Uno al volante en los mejores circuitos.

03 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 MOTO GP 2
La mejor competición sobre dos ruedas y toda la emoción de las grandes cilindradas.



05 ALIEN VS. PREDATOR
El enfrentamiento definitivo ya puedes protagonizarlo en tu móvil.



06 TRIVIAL PURSUIT
El fantástico juego de mesa ahora en tu móvil con centenares de preguntas.



07 FERRERO VS. MOYÁ TENIS
Duelo de campeones en forma de simulación deportiva.



08 ROBOCOP
Protege la ley y el orden con las armas más potentes.



09 LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
Conquista a las chicas más explosivas.



10 BILLAR 3D
Demuestra tu habilidad, estrategia y pericia con el taco.



Imágenes tan espectaculares como ésta, que parece extraída de una postal antigua, serán habituales en el juego. La magia de la conducción en estado puro

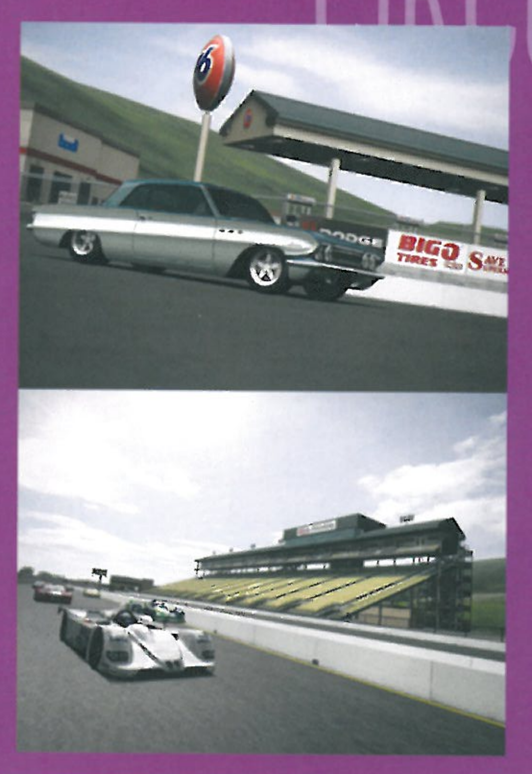
SEUL

La capital de Corea del Sur desde hace más de seiscientos años (con la dinastía Joseon por delante) es uno de los últimos circuitos urbanos desvelados por los programadores. El avance económico que ha sufrido el país en las últimas décadas lo ha convertido en una de las grandes potencias de Oriente. Es por ello que su aspecto recuerda bastante al de Japón: modernos edificios, grandes avenidas y una perfecta combinación de tradición y actualidad.



MOTEGI

Este popular circuito profesional, conocido como «Twin Ring» o «Anillo Doble» está situado a cien kilómetros de Tokio. En él tienen lugar numerosas pruebas internacionales, sobre todo del campeonato de motociclismo. En *Gran Turismo 4* los vehículos de cuatro ruedas lo recorrerán a sus anchas y tú «disfrutarás» de sus ocho curvas a la derecha, seis a la izquierda y una anchura máxima de carretera de quince metros.



INFINEON

El circuito de *Infineon* sirve de puerta de entrada al bello condado de Sonoma Wine, en Estados Unidos. Se encuentra a treinta minutos al Norte del puente Golden Gate de San Francisco y alberga un gran número de competiciones televisadas en todo el país, como la Copa Nascar Nextel o las American LeMans Series, entre otras. Más de millón y medio de espectadores han pasado por él desde que abriera sus puertas en 2001.

POR DANI3PO

GRAN TURISMO 4

Tras veinticinco millones de unidades vendidas en todo el mundo, el mito de la conducción regresa a PlayStation 2

Los usuarios nipones ya se están frotando las manos ante la inminente aparición en su país del cuarto capítulo de la saga de conducción más prestigiosa de la historia. Mientras tanto, a los sufridos consumidores europeos nos tocará esperar hasta finales del invierno (febrero/marzo) para poder disfrutar de sus excelencias. A pesar de no incluir finalmente el modo de juego On-line (algo que sin duda no supondrá una gran pérdida para la mayoría de los jugadores de nuestro país), sus cifras continúan siendo apabullantes. Alrededor de 650 vehículos reales de todas las épocas (desde los años veinte hasta futuristas prototipos no disponibles en el mercado), casi cien circuitos (por primera vez en la saga se incluyen carreras urbanas en lugares tan emblemáticos como París, Las Vegas o Nueva York) y una variedad de modos de juego increíble, muchos de ellos nunca antes vistos en un título de estas características. Algunas curiosidades sobre su próximo lanzamiento en el país nipón: el mismo día se pondrá a la venta un pack que incluirá el juego, la nueva versión reducida de la consola y una edición especial conmemorativa de la tarjeta de memoria. Además, fruto del acuerdo entre **Sony C.E.** y **Nike** también aparecerá en las tiendas otro pack con unas exclusivas zapatillas de deporte y una camiseta que, junto con la cámara *EyeToy*, nos permitirá acceder a un vehículo exclusivo de la marca de la «pipa». Están locos estos japoneses...



TRABAJO EN BOXES

El «Factor Humano» (como lo definen los propios programadores de **Polyphony Digital**) ha sido tenido en cuenta en *Gran Turismo 4* hasta sus últimas consecuencias. Y no sólo a la hora de incluir al piloto de los vehículos, sus gestos y movimientos, sino también con los mecánicos que trabajan en la zona de repostaje. El resultado es un conjunto de secuencias de un realismo extremo, donde cada personaje actúa por separado como lo harían sus mejores «colegas» reales.

VIAJA CON TU CÁMARA

La mejor forma de apreciar el espectacular apartado gráfico de *Gran Turismo 4* será el «Photo Mode». En él, gracias a las líneas aéreas representadas en el juego, podremos viajar por algunos de los lugares más bellos del planeta, desde la Plaza de San Marcos al Gran Cañón, pasando por la concurrida Shibuya. Controlar indirectamente el recorrido del coche, la colocación y orientación de las cámaras y utilizar todo tipo de efectos y filtros serán algunas de las posibilidades de esta modalidad.

LA EVOLUCIÓN LÓGICA

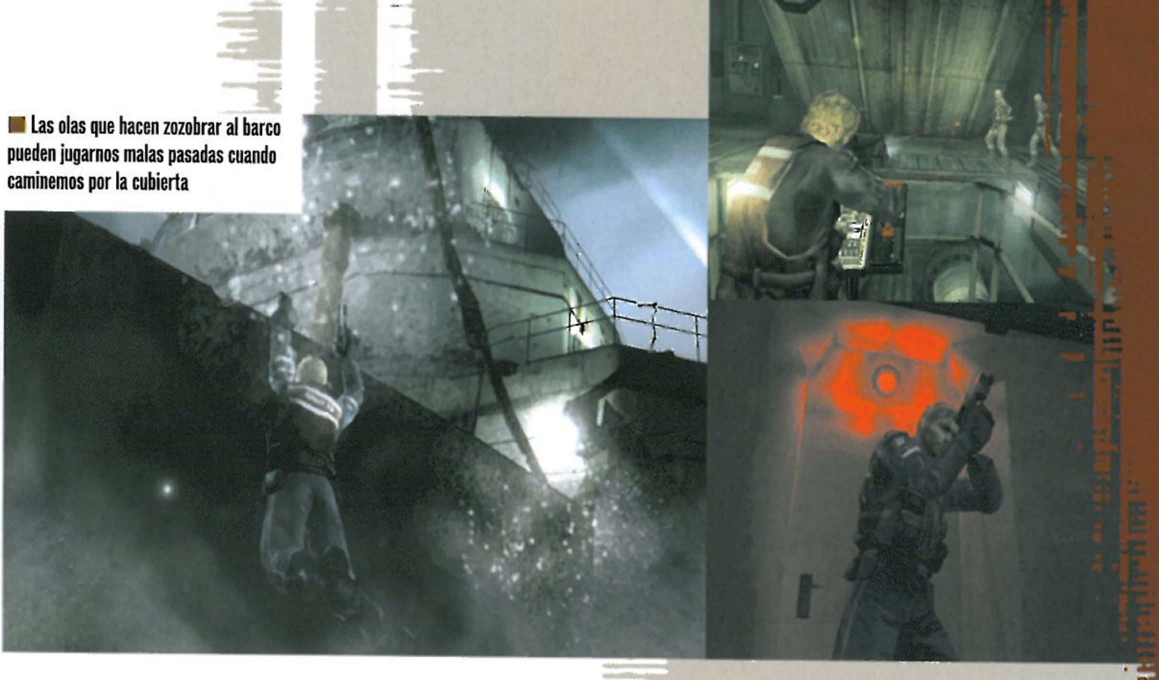
Parecen iguales, pero si os fijáis podréis encontrar importantes diferencias. En las capturas izquierda y superior aparecen dos tramos del circuito «Grand Valley» incluido en *Gran Turismo 4*. En las imágenes derecha e inferior sus correspondientes versiones de la anterior entrega.

POR DANI3PO

COLD FEAR

UbiSoft nos llevó a París para conocer de primera mano su primera incursión en el apasionante género de los «Survival Horror»

Las olas que hacen zozobrar al barco pueden jugarnos malas pasadas cuando caminemos por la cubierta









Fascinación por el mal

Como su propio nombre indica, los programadores parisinos de Darkworks siempre han sentido especial atracción por las historias oscuras. Su anterior proyecto fue la cuarta y última (por el momento) entrega de la saga *Alone In The Dark*, que apareció en PS2 hace algo más de tres años.

En el año 2002 una plataforma de extracción petrolífera llamada «Star Of Sakhalin» fue construida en el Mar de Bering (entre Alaska y Siberia). Sólo estuvo llevando su actividad normal durante pocos meses. Después, algo cambió en ella. El personal fue reemplazado, se encargó nuevo equipamiento que poco tenía que ver con la obtención de petróleo y se construyeron nuevas estructuras. La CIA comenzó a sospechar sobre las nuevas actividades que se llevaban a cabo en la instalación. En concreto el Agente Especial Bennet miraba con muy malos ojos todo este asunto, sobre todo cuando observó que un barco ballenero atracaba con cierta regularidad en la plataforma. Cuando el juego da comienzo, dicho barco se encuentra a la deriva cerca de las costas de Alaska. Un guardacostas americano llamado Tom Hansen aterriza, junto con su equipo, en la cubierta del barco. Pronto se separan para investigar y en ese momento empieza el espectáculo. La mayor tormenta que se recuerda en años azota la embarcación, y esa será la primera preocupación del protagonista. Nuestro deambular por la cubierta será todo un deporte de riesgo, y en más de una ocasión estaremos a punto de caer a las heladas aguas del mar. Pero lo peor vendrá después. Aparentemente el barco se encuentra desierto, pero pronto descubriremos que sus tripulantes han corrido la peor de las suertes. Algunos han sido asesinados de la manera más brutal, y otros se han convertido en una especie de zombis sedientos de sangre. Y, por cierto, nada que ver con sus lentos y torpes colegas de la saga *Resident Evil*. En ***Cold Fear*** son rápidos, astutos y atacan empuñando todo tipo de objetos

«COLD FEAR NOS PONE EN LA PIEL DE UN GUARDACOSTAS AMERICANO»

Entrevista



Durante nuestra visita a la sede de UbiSoft en París tuvimos la oportunidad de entrevistar a

GUILLAUME GAOURAUD,
Director Creativo de Darkworks

¿En qué género podríamos enmarcar *Cold Fear*?
Cold Fear pertenece al género del terror, pero también pretendíamos mezclar este elemento con la acción, incluyendo más secuencias de este tipo, tanto en cortas distancias como en largas. En cualquier caso, el ritmo del juego es bastante cambiante.

¿Cómo os pusisteis en contacto con UbiSoft? ¿Cómo ha resultado la colaboración?
Hemos estado en contacto con **UbiSoft** durante mucho tiempo, de hecho nuestros estudios están a sólo veinte minutos de su sede central aquí en París. Tuvimos varios encuentros en el pasado pero no surgió la oportunidad adecuada, algunas veces a causa del calendario y otras porque no encajaba en su línea de productos. A principios de 2004 fuimos a presentarles el juego, e inmediatamente se sintieron muy interesados. Compartíamos el mismo punto de vista, y las cosas se desarrollaron bastante rápido. En ese momento sólo contábamos con un prototipo en el que estaban incluidas las ideas más importantes de lo que luego sería *Cold Fear*. Pese a ser un distribuidor tan importante, se preocuparon mucho por el desarrollo de la acción, y aportaron muchas y valiosas ideas. Su experiencia en el sector ha sido fundamental.

¿Cuáles eran vuestras ambiciones a la hora de crear *Cold Fear*?
En primer lugar, pretendíamos revitalizar y modernizar un género que parecía haberse estancado en los últimos tiempos. Para ello hemos creado un juego en un entorno «vivo», que se mueve y se expande a la vez que lo hace el propio personaje, y que es, sobre todo, muy reconocible. También queríamos ofrecer al jugador la mayor libertad posible en términos de acción y de investigación. Por último, dotar a todo el título de un aspecto moderno, realista y con enemigos que hagan reaccionar al protagonista en situaciones muy distintas.

¿Hay alguna referencia cinematográfica que os haya servido de inspiración?
Ninguna en concreto, tan sólo para la escena de la tormenta nos ayudó bastante visionar el filme *La Tormenta Perfecta*.



El agua representará un papel fundamental en el juego. Moverse por ella nos dejará menos libertad de acción

contundentes. Además, el número de los mismos que pueden llegar a reunirse en pantalla es bastante alto. Y, por si fuera poco, un comando de mercenarios también se encuentra a bordo, y no son mucho más amigables que los mutantes. Tom deberá moverse con precaución por todas las estancias del barco, algunas de las cuales serán inaccesibles en un primer momento. Llegados a cierto punto conseguiremos ponernos a los mandos y llevarlo hasta la plataforma petrolífera, dentro de la cual parece encontrarse el origen de los males que amenazan con extenderse. Como podéis apreciar, ***Cold Fear*** sigue con bastante rigor los parámetros clásicos de los *Survival Horror*. Perspectiva en tercera persona, sustos recurrentes, una utilización bastante agobiante de la oscuridad (con linterna incluida) y unas dosis de «gore» bastante elevadas. Sin embargo, los programadores han introducido algunos elementos novedosos que se centran sobre todo en la mecánica. Para empezar, la acción cobra un protagonismo absoluto en muchos momentos. Nada de un armamento limitado. Tom contará con un buen repertorio de armas de fuego de todo tipo, y además podrá acabar con los enemigos utilizando elementos del entorno, como barriles explosivos o una trituradora donde arrojar a los incautos que se acerquen. Cuando apuntemos, la vista se acercará para colocarse sobre nuestro hombro, y una mirilla láser nos permitirá decidir sobre qué parte del cuerpo de nuestros enemigos queremos impactar. Durante nuestra estancia en el barco, esta labor será más complicada pero siempre podremos agarrarnos a alguna superficie sólida para reducir el balanceo. El lanzamiento de ***Cold Fear*** está previsto para marzo de 2005, y esperemos contar pronto con una versión jugable para adentrarnos más en sus virtudes.

Escenarios del horror

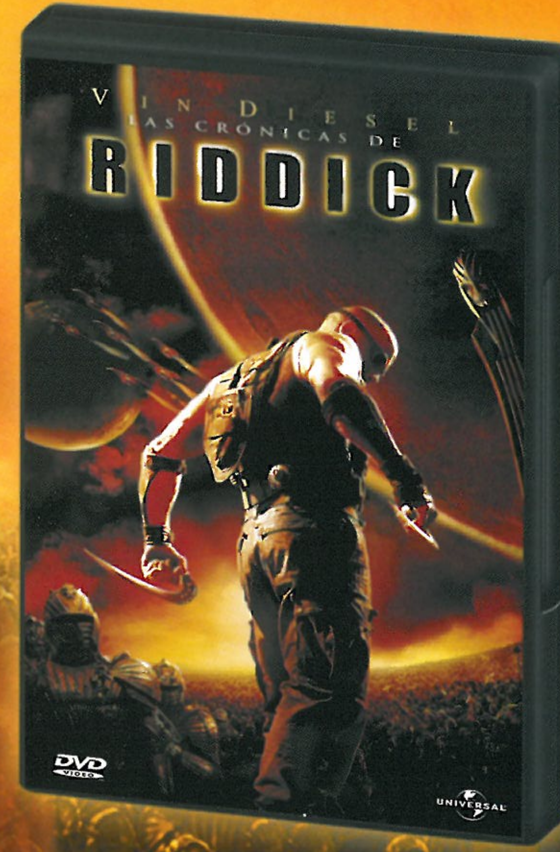
El diseño de los entornos en los que se desarrolla la aventura ha sido uno de los puntos más cuidados por los grafistas de Darkworks. Todos ellos partieron de bocetos pintados a mano. El barco ofrecía muchas menos posibilidades, pero dentro de la plataforma petrolífera podremos encontrar varios ambientes distintos.

YA A LA VENTA EN VÍDEO Y DVD

VIN DIESEL

LAS CRÓNICAS DE

RIDDICK



TODO EL PODER DEL UNIVERSO
NO PUEDE CAMBIAR EL DESTINO

**COMPLETA LA SAGA DE RIDDICK.
ESCOGE TU PACK.**



PITCH BLACK &
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK

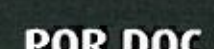


PITCH BLACK & DARK FURY &
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK



DARK FURY &
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK





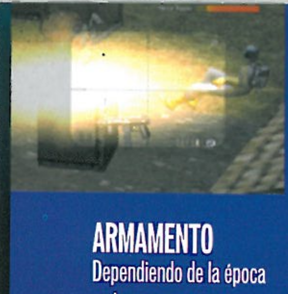
POR DOC

TIME SPLITTERS
FUTURO PERFECTO

Free Radical vuelve a ponernos en la piel de Cortez y nos envía de viaje por el tiempo para acabar con los TimeSplitters

■ El escenario del tren es uno de los más espectaculares del juego de Free Radical

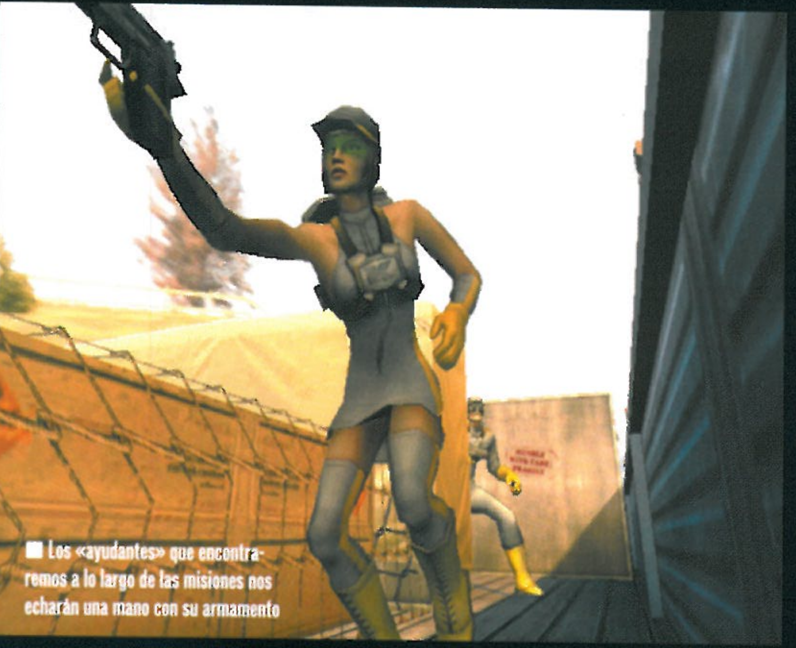
Tras un comienzo realmente difícil en **PlayStation 2**, con el primer *TimeSplitters*, título que prometió mucho y cumplió poco, **Free Radical** recuperó todo su prestigio como «ex-GoldenEye» con la segunda entrega, convirtiéndola en uno de los mejores *shoot'em-up* en primera persona para **PlayStation 2**. Ahora, aunque el género cuenta con títulos de la calidad de *KillZone*, *Call Of Duty* o *Men Of Valor*, los «ex» de **Rare** prometen sorprender a los aficionados a los *shoot'em-up* con un argumento mucho más elaborado que el de *TimeSplitters 2*, un original armamento y situaciones que nunca habíamos vivido antes en un título de sus características. Al igual que en las dos anteriores entregas, el desarrollo de ***TimeSplitters:***



ARMAMENTO

Dependiendo de la época en la que nos encontremos, tendremos acceso a diferentes tipos de armamento.





Los «ayudantes» que encontraremos a lo largo de las misiones nos echarán una mano con su armamento





Futuro Perfecto nos llevará a diferentes localizaciones espacio-temporales, desde un castillo escocés en 1924 hasta una zona (aún no desvelada) en 2401, pasando por 1960, 1990... Cada una de las diferentes épocas contará con sus «ayudantes» específicos (algunos de ellos conocidos) y determinadas armas, inspiradas en las diferentes situaciones temporales. Al igual que en *TimeSplitters 2*, nos pondremos en la piel de Cortez que, en algunos escenarios, protagonizará alguna que otra acción que podríamos denominar como «paradoja temporal», primero la presenciaremos y más tarde la llevaremos a cabo. Junto al divertido y original modo Historia, **Free Radical** ha dotado a su nueva creación de una gran cantidad de modos de juego entre los que destacan el multijugador Online para un máximo de 16 jugadores simultáneos, el modo cooperativo y su potente diseñador de mapas, que te permitirá publicar el mapa en Internet, compartirlo con todos tus amigos y jugar un *Deathmatch* o un *Capture The Bag* en el escenario diseñado por ti mismo. Con respecto a las armas, una de las novedades más originales de la nueva entrega será la pistola anti-gravitatoria, que te permitirá hacer levitar y lanzar por los aires todo tipo de objetos, personajes y vehículos. Dichos vehículos serán otros de los grandes protagonistas de ***Futuro Perfecto***, ya que ahora tendremos que pilotarlos en determinadas zonas para avanzar en el juego. Técnicamente, este título posee unas texturas de mayor resolución y detalle que su antecesor, pero eso sí, sin sacrificar ni un ápice el estable *frame rate* de las anteriores entregas. El motor físico ha sido muy mejorado y elementos como la Inteligencia Artificial de los enemigos han ganado muchos enteros con esta nueva entrega. En esta ocasión será **Electronic Arts** la compañía encargada de traer hasta nosotros este título el p'roximo mes de marzo.

PERSONAJES AYUDANTES

Estos son algunos bocetos de los personajes que nos ayudarán a lo largo de la aventura. Al igual que en la anterior entrega del juego de **Free Radical**, encontraremos a diferentes personajes que nos ofrecerán su «potencia de fuego» y, en algunos casos, seremos nosotros mismos (en otra localización espacio-temporal), los que nos «echaremos una mano».







«PODREMOS UTILIZAR VARIOS TIPOS DE VEHÍCULOS DURANTE LAS MISIONES»



EL REGALO IDEAL

El nuevo modelo de **PlayStation 2** se va a convertir en una ligera carga para los Reyes Magos gracias a sus reducidas dimensiones, 2,8 cm de grosor, un 75% menos de volumen, la incorporación del adaptador para conectarse al juego On-line directamente y compatibilidad con todo el *software* y accesorios anteriores.



BAZAR

Los mejores periféricos para PlayStation 2

REGALOS PARA TU PS2

La llegada de la nueva PlayStation 2 es una buena excusa para renovar y aumentar nuestra colección de complementos y vestirla de gala para el nuevo año

Pure Speedster
ARDISTEL/FANATEC
PVP-R: 39,95 €

Volante Driving Force Pro
LOGITECH
PVP-R: 149,99 €

Mando a distancia DVD
SONY
PVP-R: 19,99 €

Pistola inalámbrica **Sharp Shooter** con puntero láser
JOYTECH
PVP-R: 49,99 €

Volante Williams F1 Force Feedback
JOYTECH
PVP-R: 79,99 €

APRENDIENDO A CONDUCIR

¿Por qué no aprovechar la Navidad para ahorrarse unas cuantas clases prácticas en la autoescuela mientras te diviertes con tu **PS2**? Con el nuevo volante de **Logitech** la sensación de conducir un vehículo alcanza unas cotas de realismo increíbles, con una tecnología *Force Feedback* avanzada, palanca de cambio secuencial y unos pedales de aceleración y freno totalmente precisos.



EJERCICIO EN CASA

Ardistel nos trae estas navidades un original controlador para **PlayStation 2**, *Gametrak*. Un sistema compuesto por una alfombrilla y unos guantes que permite un control intuitivo y preciso de los juegos en tiempo real. Para empezar incluye un título de lucha, ***Darkwind***.

Gametrak
ARDISTEL
PVP-R: 89,95 €

Mando Analógico Oficial
(Azul/Rojo)
SONY C.E.
PVP-R: 29,99 €

AV Control Center. Controlador de dispositivos audiovisuales (consolas, reproductor DVD, vídeo...), con cuatro entradas y una salida (conmutada) RCA, RGB, S-Video y Digital Óptica. Incluye mando a distancia y cables de conexión.
JOYTECH
PVP-R: 69,99 €

Cordless Action Controller
(Mando inalámbrico)
LOGITECH
PVP-R: 49,95 €

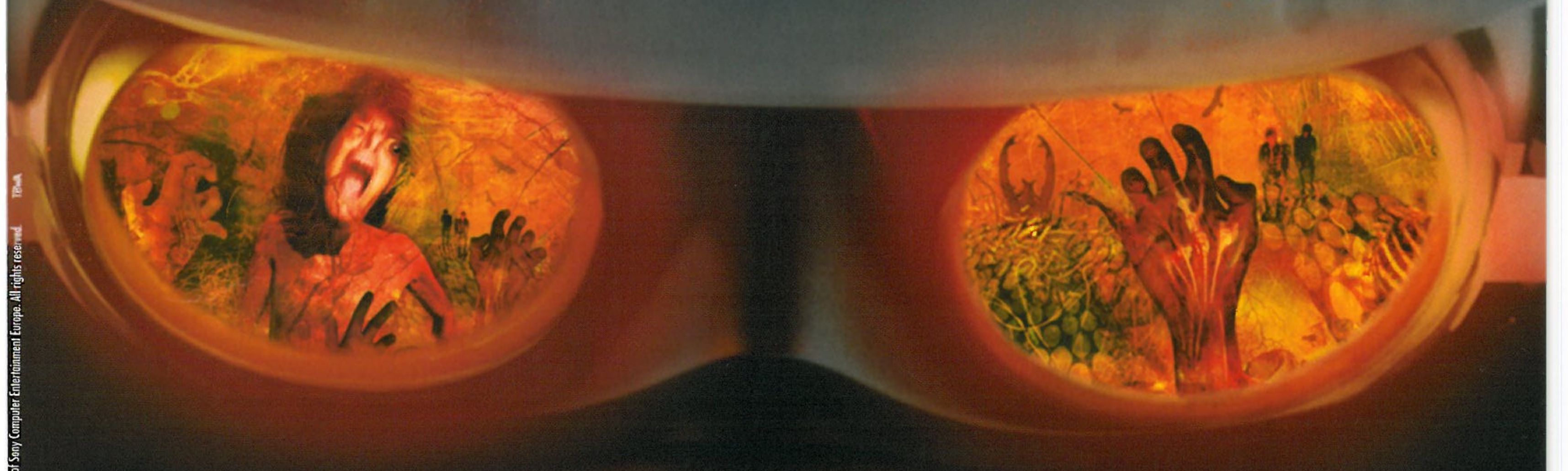
MONITOR PARA PS2

Gracias a la inmejorable calidad de imagen de la nueva pantalla TFT de 7 pulgadas de **Joytech**, te vas a poder llevar tu **PlayStation 2** a cualquier parte. Es compatible PAL y NTSC, tiene entradas RGB y S-Video e incorpora unos altavoces estéreo con sonido *Surround* SRS® WOW y doble salida para auriculares.

Monitor TFT Universal
de 7 pulgadas
JOYTECH
PVP-R: 199,99 €

Mando analógico inalámbrico
JOYTECH
PVP-R: 34,99 €

Dicen que los ojos son el espejo del alma



"Su punto fuerte será la ambientación.
¡Casi nos tendremos que agachar para evitar las balas!"
(Revista Hobby Consolas)

"El mejor shooter de la historia de PlayStation 2
está a punto de salir al mercado."
(Revista Oficial PlayStation 2)



Lanzamiento 24 de noviembre.

Y en sus ojos se ve el odio. Se ve la ira. Se ve la destrucción. Pero también el miedo. Son los Helghast, una facción militar separatista dispuesta a borrar la colonia humana de la Tierra en el planeta Vekta. Sólo las fuerzas leales pueden pararles. Sólo un comando formado por cuatro soldados puede atreverse a hacerles frente. Sólo alguien como tú puede mirarles a los ojos mientras les encañona y decir: "Muchacho, no me gusta tu mirada". Killzone. 11 niveles, 25 armas reales, 4 personajes para elegir, entornos interactivos, modo on-line y enemigos inteligentes que reaccionan con distintas tácticas militares dependiendo de la situación. Prepárate porque la guerra está cerca.

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM

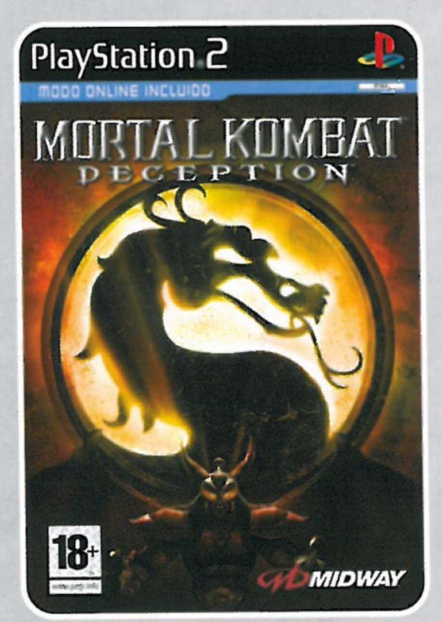
CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

16+

¿quién se apunta?

PlayStation 2

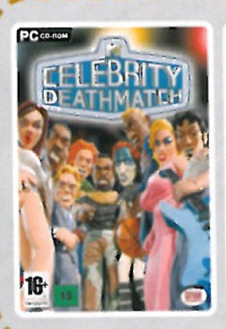
COMPRA MORTAL KOMBAT DECEPTION



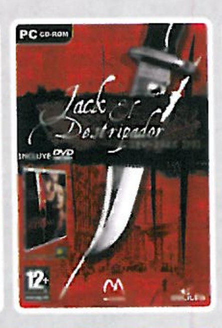
P.V.P. 59,99€

Y LLÉVATE GRATIS

UNO DE ESTOS JUEGOS PARA PC











JUEGOS VALORADOS EN 29,99€ (*)

EL MEJOR PACK DE FÚTBOL

¡ APROVECHA ESTA OFERTA, Y AHORRA 19 €!



PACK EXCLUSIVO BLOCKBUSTER®

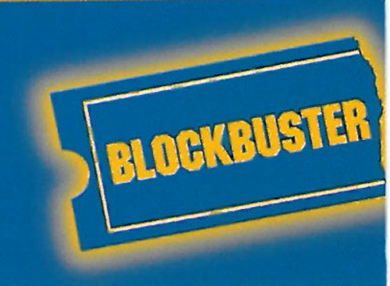
TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PC

Promoción Mortal Kombat Deception: promoción válida en Península hasta fin de existencias (1.000 uds.). Como videojuego de regalo el cliente podrá elegir entre Celebrity Deathmatch, Universal Combat, Jack el Destripador, Hidden & Dangerous 2 y Gunmetal, todos ellos en formato para PC. Disponibilidad de videojuegos de regalo según tienda. Promoción no acumulable a otras promociones. (*) El valor mínimo unitario de los 5 juegos de regalo es de 29,99€.

Promoción Packs FIFA 2005: promoción válida en Península. P.V.P. pack en formato PC: 62,99 €. Promoción no acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



A mediados del año 1986 apareció el primer *Dragon Quest* (*Dragon Warrior* en Estados Unidos) para Famicom (NES). Desde entonces, esta serie de RPG se ha convertido en el fenómeno de masas más importante en Japón, superando en ventas a cualquier otro título. Siete entregas, con sus correspondientes «remakes» son sus credenciales.













COMPAÑÍA
SQUARE ENIX
DESARROLLADOR:
LEVEL 5
GÉNERO:RPG
LANZAMIENTO
27 NOVIEMBRE 2004

DRAGON QUEST VIII

LA VERDADERA «JOYA DE LA CORONA»

Este mes, millones de usuarios nipones han visto su sueño cumplido con la aparición del octavo capítulo de la saga Dragon Quest. Y lo mejor es que se trata de la entrega que más cerca está de aparecer en el continente europeo.


POR DANI3PO

Final Fantasy, Metal Gear Solid, Castlevania... Todos son títulos de indudable éxito en Japón. Pero si lo que deseas es un título por el que los escolares abandonen las aulas en masa, los funcionarios dejen sus oficinas e incluso las amas de casa olviden sus quehaceres diarios, no hay otro como la saga *Dragon Quest*. Por primera vez (obviando los *remakes*) la serie más popular de **Enix** visita los 128 *bits* de **Sony C.E.**, y el resultado no ha podido ser mejor. Parece que la influencia de **Square** tras la fusión no ha podido ser más positiva y los programadores de **Level 5** (autores de la saga *Dark Cloud*) no se han olvidado de adaptar el juego a las exigencias técnicas de los jugadores actuales, aparte de crear una nueva historia y un argumento a la altura de las circunstancias, cosa con la que todos contábamos. Por primera vez se abre ante nosotros un mundo en tres dimensiones, con una libertad casi absoluta de movimientos. Podremos examinarlo gracias a la vista en primera persona, aunque la perspectiva se coloque tras la espalda del protagonista por defecto. Como siempre contaremos con una compañía de héroes a nuestra disposición, y las batallas se desarrollarán por turnos, aunque ahora no nos limitaremos a observar a los enemigos en una ilustración casi estática como antaño.

«LA INFLUENCIA DE SQUARE HACE ESTE TÍTULO MUCHO MÁS "ACCESIBLE"»

Decenas de nuevos sistemas de juego adornan una jugabilidad que lo hace más que apto para traspasar las fronteras niponas, algo que deseamos fervientemente.





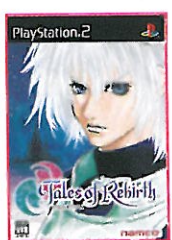






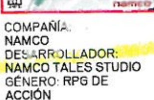
Con mano blanda

El mismo día que se puso a la venta el juego en el país del Sol Naciente la compañía compatriota Hori, experta en crear los accesorios más inverosímiles para todo tipo de juegos, lanzó el controlador exclusivo para *Dragon Quest VIII*. Se trata de un mando con el aspecto de un *Slime* (enemigo típico de la saga), que no supone ninguna mejora con respecto al control que ofrece el mando, pero al menos resulta la mar de divertido.



TALES OF REBIRTH

DEBUT DE NAMCO CON UN TÍTULO EXCLUSIVO



COMPAÑÍA:
NAMCO
DESARROLLADOR:
NAMCO TALES STUDIO
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
LANZAMIENTO:
16 DICIEMBRE 2004





El estudio de desarrollo **Tales** de **Namco** sigue en plena forma. Tras obsequiarnos con la conversión de *Tales Of Symphonia* para **PS2**, ahora nos llega este título exclusivo para la consola de **Sony C.E.** Tras la impresionante secuencia de introducción en la más pura tradición *anime*, nos encontramos con el regreso a los escenarios en dos dimensiones, llenos de belleza y clasicismo. Tres personajes principales (más otros muchos secundarios) compartirán una aventura llena de batallas en tiempo real de lo más *arcade*, hilarantes conversaciones y múltiples posibilidades de juego. Y lo mejor de todo es que tiene bastantes papeletas para llegar al viejo continente...



THE KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUT

CELEBRAMOS LOS DIEZ AÑOS DE LA SAGA

COMPAÑÍA:
SNK PLAYMORE
DESARROLLADOR:
SNK PLAYMORE
GÉNERO:
LUCHA
LANZAMIENTO:
22 DICIEMBRE 2004

La extinta Neo-Geo logró reunir en uno de sus enormes cartuchos a gran parte de los carismáticos personajes de sus juegos de lucha junto con otros aspirantes nuevos (Kyo Kusanagi o Iori Yagami) que se hicieron tan famosos como los primeros. Ahora, diez años después (durante los cuales han aparecido las consiguientes versiones actualizadas) **SNK Playmore** presenta este «remake» en exclusiva para **PlayStation 2**. Gráficos en alta resolución tanto en escenarios como en personajes, la posibilidad de juego On-line y la misma jugabilidad de antaño intentarán competir para hacerse un hueco en el catálogo. Esperamos que **Ignition** lo traiga a España de la mano de **Virgin Play**.



Poco ha cambiado en la saga The King Of Fighters desde sus inicios

JAPÓN

OTROS TÍTULOS



NO ALTERES A LA BESTIA

Otro de los grandes clásicos de **Sega**, *Altered Beast*, contará con su correspondiente actualización para **PS2** el próximo 27 de enero en Japón. Vuelve el superhéroe transformable en Hombre Lobo.



CLÁSICOS A BUEN PRECIO

Aún a la espera de verlos publicados en Europa, la saga *Sega Ages* se engrosa en Japón con un nuevo título. Se trata de *Phantasy Star II*, aparecido originalmente para MegaDrive/Génesis.



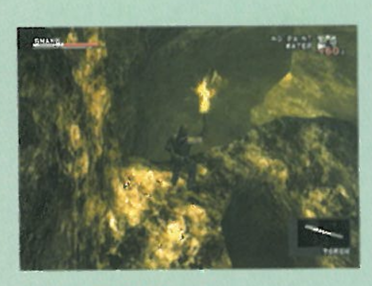
SQUARE SIGUE EN FORMA

La saga más «extraña» de Square Enix (*Romancing SaGa*) contará con otro capítulo en la próxima primavera. Se trata de un *remake* de la primera entrega, un clásico de Super Famicom.



LA MODA DE LOS REMAKES

La desarrolladora **Koei** ha anunciado para la primavera de 2005 una actualización de su juego de rol en tiempo real para **PSone** *Zill O'll Infinite*. Tenemos grandes esperanzas de que llegue a Europa.



MGS3: SNAKE EATER
Analizamos las seis primeras horas de juego con la nueva obra maestra de Hideo Kojima. ¿Serás capaz de sobrevivir en territorio soviético en plena guerra fría?



CONSTANTINE
Os presentamos por primera vez la adaptación al videojuego de uno de los próximos éxitos de la gran pantalla. Keanu Reeves en un thriller sobrenatural 058



THE PUNISHER
El Castigador visita por primera vez PlayStation 2 repartiendo a diestro y siniestro justicia sin ningún miramiento. Y recuerda: No es venganza, es castigo 060

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Nuestro primer contacto con el mejor lanzamiento de la próxima primavera

Adelantándose casi dos meses a la fecha inicial, y 30 días antes del lanzamiento japonés, el 17 de noviembre llegó a las tiendas de Estados Unidos ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater***. Habíamos visto tráilers, pantallas e incluso una demo jugable, pero nada de esto nos había preparado para lo que Mr. Hideo Kojima y **KCE Japan** han hecho en **PS2**, como hemos podido comprobar en las seis primeras horas de juego. La intensidad dramática, detalles tan geniales como curarse las heridas y la impresionante animación facial de los personajes nos han dejado tanta huella como lo hizo en su momento *Metal Gear*

COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCE JAPAN
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: TACTICAL ESPIONAGE ACTION
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

UN MAGISTRAL REPARTO DE ACTORES VIRTUALES
Aún más impresionante que la recreación de la jungla es el modelado y la animación facial de los personajes de *MGS3*. Las miradas maliciosas de Revolver Ocelot y el detalle en el rostro de Snake no son nada en comparación a la expresividad de *The Boss*, la mentora de Snake. Es increíble.

EYES WIDE SHUT

El botón R1 no sólo sirve para comprobar hacia dónde dirige sus prismáticos Snake en las secuencias cinemáticas. El primer encuentro con Eva guarda una sorpresa muy especial a los jugadores más avispados. Pulsa R1 y verás como Snake se despereza justo a tiempo de ver a Eva vistiéndose.



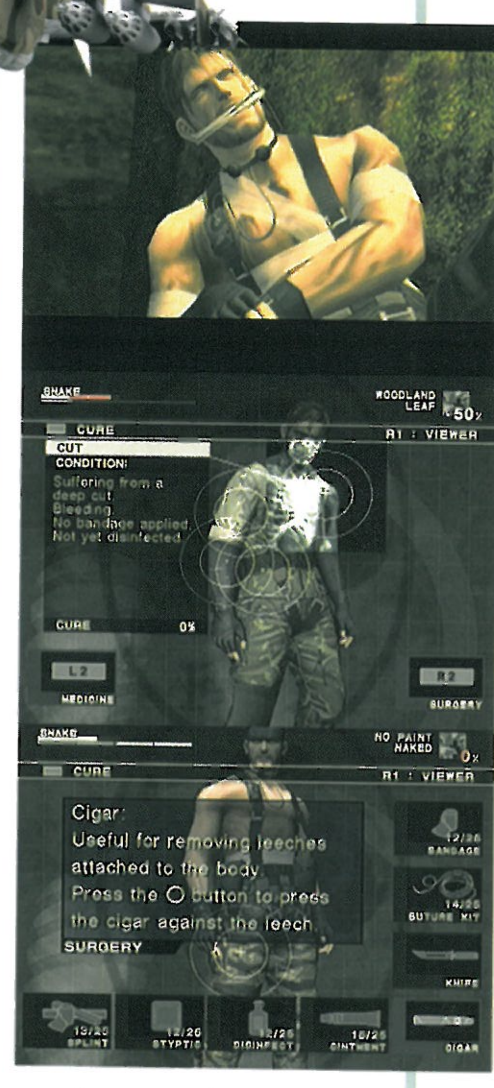


Los ríos están repletos de vida con la que alimentarse (peces, cocodrilos...), aunque también estan plagados de sanguijuelas

Solid en **PSone**. *MGS2 Sons Of Liberty* tenía momentos memorables, sobre todo en el prólogo del barco, pero a medida que el juego se acercaba al final, la trama se enrevesaba innecesariamente en una interminable sucesión de diálogos y un desenlace tan abierto que no gustó a nadie, excepto al propio Hideo Kojima. No encontrarás nada de eso en ***MGS3 Snake Eater***. La historia ofrece multitud de giros dramáticos y las escenas cinemáticas te dejarán helado con la expresividad de los personajes, pero quedan relegadas a un aspecto secundario en beneficio de la mecánica de juego, la libertad de acción y la emoción de adentrarse en una jungla infestada de enemigos sin otra ayuda que los rudimentarios radares de los años 60 (y la vista en primera persona de Snake). No os vamos a desvelar si finalmente el protagonista es Solid Snake o *Big Boss*, pero sí que los encuentros con Ocelot os provocarán más de una carcajada. Si en los anteriores *Metal Gear Solid*, Revolver Ocelot era la viva encarnación de Lee Van Cleef, en ***MGS3*** tiene el rostro de un joven James Coburn, lo que vuelve a demostrarnos que, al margen de su incontestable habilidad a la hora de crear videojuegos, Hideo Kojima es un cinéfilo empedernido. Tendréis ocasión de

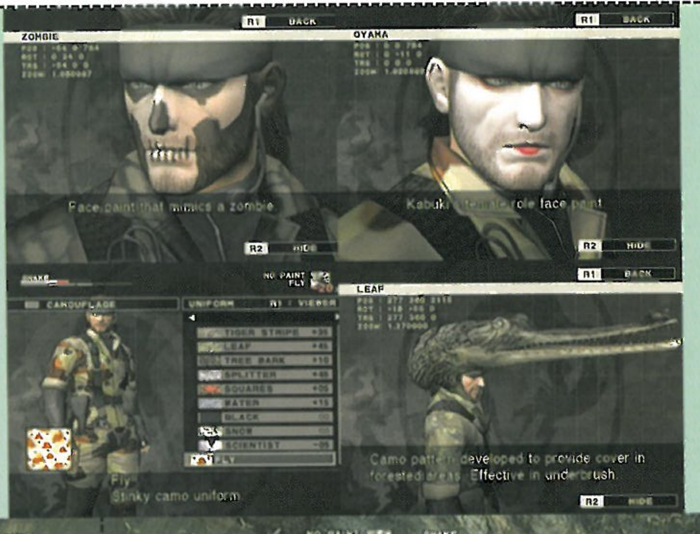


MGS3 incluye un divertido minijuego protagonizado por los monos de Ape Escape



CIRUJÍA DE CAMPAÑA

En ***MGS3 Snake Eater*** las heridas no sanan con sólo ingerir unas raciones. Para no morir desangrado, el jugador debe acceder al menú «Cure», donde verá una completa radiografía del estado de Snake y las instrucciones para su curación. Cada tipo de herida (de bala, quemadura, picaduras...) requiere un tipo específico de cura. Los cortes profundos necesitan desinfectante, puntos de sutura y una compresa. Los huesos rotos, vendas. Y para deshacerse de las sanguijuelas, nada mejor que aplicar sobre ellas un cigarro encendido.

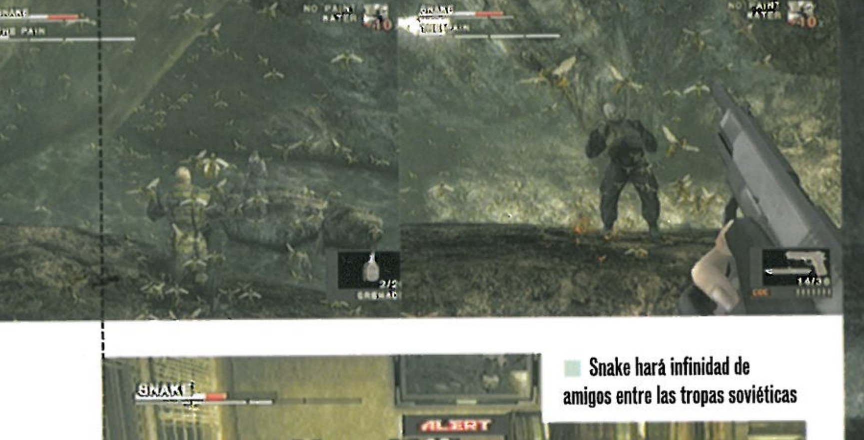


CAMUFLAJES PARA TODOS LOS GUSTOS

Los lugares más recónditos de cada lago, bosques e instalaciones militares esconden maquillajes y uniformes extras. Desde el famoso traje de los «zurullos» con mosca (que hace toser de asco a cualquier enemigo que se acerque a Snake), al maquillaje Kabuki o la gorra que imita la cabeza de un cocodrilo.



Ojo donde pisas o acabarás devorado por los cocodrilos



Snake hará infinidad de amigos entre las tropas soviéticas

EXCLUSIVAS DE LA VERSIÓN PAL

Confirmado por Konami. Para compensar el retraso hasta marzo, la versión PAL de *MGS3* incluirá como extras un *Duel Mode* (combates contra jefes) y un *Demo Theatre* donde ver las *intros*.

comprobarlo varias veces a lo largo de esta trepidante aventura en suelo soviético, en la que no faltan las referencias históricas (hay una *intro* que muestra una supuesta conversación entre el presidente Johnson y Nikita Kruschev) y algún que otro guiño a anteriores creaciones de Kojima. Al igual que sucedió con *MGS2 Sons Of Liberty*, todo lo que ofrecía la demo jugable de ***MGS3 Snake Eater*** no es más que una porción del prólogo del producto final. Los verdaderos títulos de crédito, creados por Kyle Cooper, no aparecen hasta después de hora y media de juego. Esto puede daros una idea de la magnitud, la grandeza, tanto en términos técnicos como en posibilidades de juego de ***MGS3 Snake Eater***. Snake neutraliza a sus enemigos mediante la técnica de combate CQC (*Close Quarters Combat*), los adormece con un pañuelo con cloroformo, escapa a su vista gracias al camuflaje, se alimenta de la fauna local (desde cocodrilos a murciélagos), bucea, trepa por los árboles y esquiva todo tipo de trampas. Hemos encontrado perros como en el *Metal Gear* de MSX, ametralladoras fijas con las que asolar una instalación militar en pocos segundos, y mucho más. Las seis horas de juego nos han permitido descubrir tantas cosas que necesitaríamos media revista para enseñarlas todas. Pero no queremos ser malos, así que nos las guardaremos hasta marzo, cuando mostraremos a ***Metal Gear Solid 3 Snake Eater*** en toda su grandeza. ***Nemesis***

ON
Absolutamente todo. Los gráficos, el argumento, la música, la mecánica. Con sólo seis horas de juego ya podemos decir que es mejor que MGS2

Nos tememos que vamos a tener que disfrutar del juego sólo con subtítulos en castellano. ¿Por qué no lo doblan como hicieron con el primer MGS?
OFF



El aspecto de las criaturas resulta bastante dantesco, lo suficiente como para permanecer alejados de sus peligrosas garras

CONSTANTINE

El último thriller de Keanu Reeves va a poseer tu PS2

Los desarrolladores británicos **Bits Studios** cuentan a sus espaldas con títulos como *Rogue Ops* (**PS2**/GC/Xbox) y *Die Hard Vendetta* (GameCube), han sido los encargados de llevar al universo poligonal *Constantine*, la superproducción de **Warner Bros** basada en la creación del guionista Alan Moore, Hellblazer, y publicada por **DC Comics/Vertigo**. El juego recoge las aventuras de John Constantine, un tipo duro a medio camino entre un detective de novela negra y un exorcista, que recorrerá tierra e infierno para acabar con todo demonio que se le ponga por delante. Su armamento va en consonancia con su trabajo, como la escopeta sagrada o el lanzallamas Aliento de Dragón. Además, también puede utilizar magia negra y lanzar devastadores conjuros contra sus enemigos. Los 14 niveles de ***Constantine*** permiten pasar con libertad del plano terreste al infierno, y cuentan con enemigos que no aparecen en la película. El título todavía presenta algunos problemillas a nivel técnico, al motor gráfico le falta algo de suavidad y fluidez, pero aún no hemos recibido una versión final del juego. Si **Bits Studios** consigue acabar con dichos problemas, las escalofriantes secuencias de ***Constantine*** serán un reclamo suficiente para los amantes del *Survival Horror*. ■ ***R. Dreamer***

COMPAÑIA: SCI
DESARROLLADOR: BITS STUDIOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

ON
El argumento da pie a una aventura bastante atractiva para un juego de acción. Poder ser exorcista y detective no se ha dado en muchos títulos

OFF
El motor gráfico del juego no es muy fluido, lo que supone de entrada un handicap para este título. Ojalá que Bits Studios llegue a solucionarlo

«EL JUEGO SE BASA EN EL FILME INSPIRADO EN HELLBLAZER, CREACIÓN DEL PRESTIGIOSO GUIONISTA DE CÓMICS ALAN MOORE»

DEMONIOS

Constantine ya ha estado en el infierno. Un aprendizaje duro que le ha servido para desenvolverse como pez en el agua con los demonios, convertidos en sus enemigos naturales. Además, con la Visión Verdadera puede distinguir a los demonios mestizos.

LA LEYENDA VUELVE

JAK3™

12+
www.pegi.info

NAUGHTY DOG

¿quién se apunta?

PlayStation.2

www.jak3-game.com





COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: VOLITION
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

THE PUNISHER

El auténtico adalid de los «juicios rápidos»

Frank Castle, *The Punisher* (El Castigador) es una clase de héroe diferente, alejada de los estandares de la factoría **Marvel**. No viste calzas de llamativos colores ni posee superpoderes. Sólo cuenta con su infinita sed de venganza por la muerte de su familia a manos de un clan mafioso, y una total falta de prejuicios morales. Criminal que pilla, criminal que mata. Esta política de «juicios express» le valió no pocos detractores desde su primera aparición en los cómics **Marvel** en 1974, pero también un número creciente de *fans* a los que va dirigido este videojuego, tan violento y contundente como su protagonista. ***The Punisher*** es un shooter al estilo *Max Payne* en el que los norteamericanos **Volition** han querido introducir todos los elementos del cómic original, sin renunciar a la violencia implícita en el personaje, aunque con ello hayan visto elevado el nivel de edad recomendable del juego. Además del uso de armas blancas y de fuego, El Castigador dispone de la posibilidad de interrogar a los «chorizos», protagonizando las secuencias más bestias jamás vistas en un videojuego. Perforarles la cabeza con un torno, introducirles en una pecera llena de pirañas, quemarles el rostro con un soplete... Son sólo algunas de las lindezas que Frank Castle ejecutará con sus prisioneros. Una crueldad para nada gratuita, ya que con estos interrogatorios El Castigador obtendrá información y energía extra para seguir adelante en cada nivel. Escoltado en algunos

«UN JUEGO TAN VIOLENTO COMO EL CÓMIC EN QUE SE BASA»

CRIMEN... Y CASTIGO

Frank «El Castigador» Castle tiene una forma muy personal de aplicar el tercer grado a aquellos criminales que caen en sus manos. Con una mecánica parecida a la de los juegos de golf, los interrogatorios requieren de la habilidad del jugador para mantener equilibrada la barra de energía que aparece en pantalla. Si lo consigues, el tipo «cantará de plano» y obtendrás información y energía extra. De lo contrario deberás conformarte con ver como el pobre fulano es «castigado».

Este año, los de Gas Natural tienen una oferta de calefacción que no podrás rechazar

La técnica del soplete es muy buena para tratar el acné

ON

La calidad gráfica del juego, tanto en la animación del personaje como en los escenarios. Las escenas de interrogatorios te pondrán los pelos de punta

OFF

Otro juego que va a recibir más de un varapalo por su alto grado de violencia. ¿Acaso no deja bien claro su PEGI +18 hacia quienes va destinado?

«THE PUNISHER COMENZARÁ A REPARTIR JUSTICIA EN MARZO DE 2005»

momentos de la aventura por otros personajes **Marvel** como Ironman, Nick Furia o Viuda Negra, El Castigador combatirá no sólo a simples rateros de la calle, sino a villanos tan emblemáticos como Bullseye, Kingpin o el Ruso. La fiel recreación del duelo con este último, además de la voz de Thomas Jane como El Castigador en la V.O. Inglesa son los únicos puntos en común que mantienen este videojuego respecto a la reciente película de *The Punisher*. Aunque contaban con la posibilidad de utilizar la licencia del filme, **THQ** ha preferido centrarse en el universo del cómic original, lo que nos va a evitar encontrarnos con el patético mafioso que interpretó John Travolta en la película. Otro motivo más para esperar impacientes el lanzamiento de este juego. ■ ***Nemesis***



COMPAÑÍA: ROCKSTAR
DESARROLLADOR:
ROCKSTAR SAN DIEGO
DISTRIBUIDOR:
TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN:
ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA NTSC
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN:
ENERO 2005

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Vuelven las carreras bajo la luz de la luna

Finalmente la penúltima producción de la todopoderosa **Rockstar** no engrosará las estanterías de las tiendas en época navideña. Los programadores han decidido esperar hasta el mes de enero para asegurarse de que su juego cumple con todas las expectativas creadas (que son muchas) aún a riesgo de perder este suculento mercado. En cualquier caso, la sombra de *Need For Speed Underground 2* es muy alargada y se nos antoja complicado que cualquier otro título de conducción pudiera arrebatarle el trono de rey de estas fechas. Sin embargo, si cruzamos el charco nos encontramos con una situación muy diferente. En Estados Unidos la licencia de la revista DUB, que ostenta ***Midnight Club 3***, representa todo un indicativo de calidad para millones de personas. El rasgo más representativo de todo lo que significa este estilo de vida son las gigantescas llantas, de más de veinte pulgadas, que podremos ver en los coches. Pero, sin duda, el juego va más allá. Impresionantes modelos americanos como el Cadillac Escalade han servido de carta de presentación durante todo el proceso de desarrollo del título, y es que la filosofía de ***MC3*** implica coches grandes, rápidos y capaces de realizar las maniobras más inverosímiles. Las tres ciudades incluidas en el juego (San Diego, Atlanta y Detroit) ofrecen al jugador amplias avenidas, paseos y todo tipo de atajos durante

«LA MÁXIMA DE LA SAGA MIDNIGHT CLUB SIGUE SIENDO LA JUGABILIDAD Y LA EXTREMA VELOCIDAD»

A DOS RUEDAS

Una de las mayores novedades de la segunda entrega era la posibilidad de conducir motocicletas. En ***MC3*** sigue presente y además se han incluido nuevos modelos. Se pueden dividir en dos clases: las populares *choppers* y las SuperSport. Estas últimas son las más divertidas a la hora de correr, por lo nervioso de su temperamento y sus rápidas reacciones. En cualquier caso, el control de las mismas ha sido bastante mejorado.

las carreras. Y es que, como en las entregas anteriores, cualquier ruta es válida para llegar a la meta. Y cuando digo cualquiera es cualquiera, incluso atravesando un centro comercial a través de unas cristaleras. Los saltos imposibles también estarán a la orden del día, e incluso los vehículos menos potentes serán capaces de volar decenas de metros antes de volver a tocar el suelo. Asimismo, el punto fuerte del juego es su extrema velocidad, aumentada considerablemente con respecto a la segunda entrega. Esta exuberante sensación, unido al sencillo control hará que cada carrera ponga a prueba nuestros reflejos como en ningún otro simulador de conducción producido hasta la fecha. De los modos de juego poco se sabe hasta ahora, aunque lo que es seguro es que se incluirá una modalidad Historia donde tendremos que ir ganando reputación a lo largo de las tres ciudades mediante las victorias en las carreras. Uno de los aspectos más criticados del anterior capítulo, el hecho de que tuviéramos que acabar cada uno de los escenarios para pasar al siguiente, ha sido subsanado. Ahora se intercalarán las pruebas en las tres ciudades, algo que sin duda añadirá variedad al juego. Como no podía ser de otra manera, viendo la aceptación que esta tendencia tiene entre el público, ***Midnight Club 3: Dub Edition*** contará con la posibilidad de modificar nuestro vehículo con todo tipo de complementos, tanto a nivel visual como de rendimiento. Todos estos elementos han sido reproducidos a partir de modelos reales de las marcas más prestigiosas, entre ellas la propia DUB, que cuenta con su propia línea de *tuning*. La competición a través de la red también estará presente (de hecho su predecesor fue uno de los pioneros en este sentido), y de todo ello y mucho más tendréis completa información el mes próximo. ■ ***Dani3po***

ON

Gráficamente espectacular, rápido como ninguno y muy accesible a la hora de ponernos al volante de estas máquinas

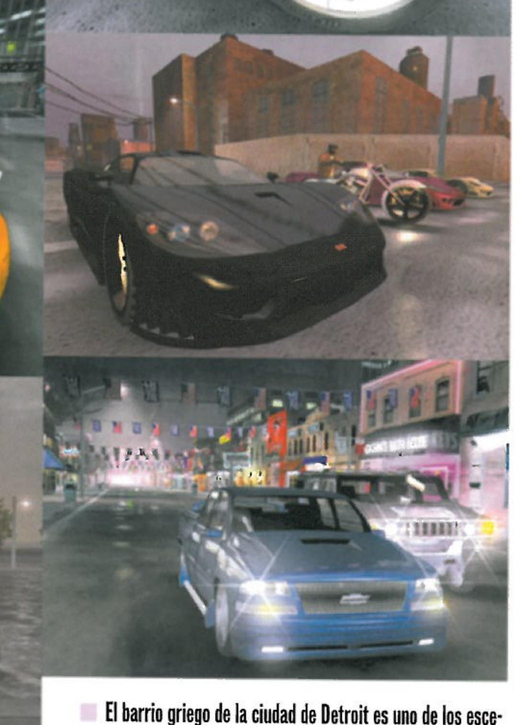
OFF

La mayoría de los vehículos incluidos no les dirán nada a los usuarios europeos. La idea de las carreras abiertas puede resultar algo frustrante

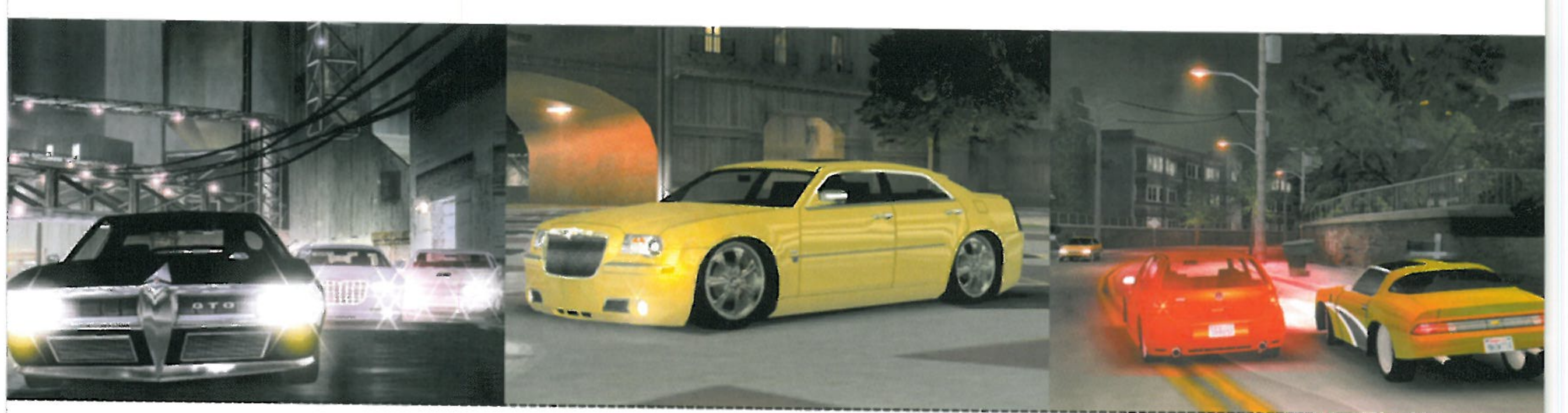
La colaboración con la revista DUB se hace presente en cada detalle de los coches

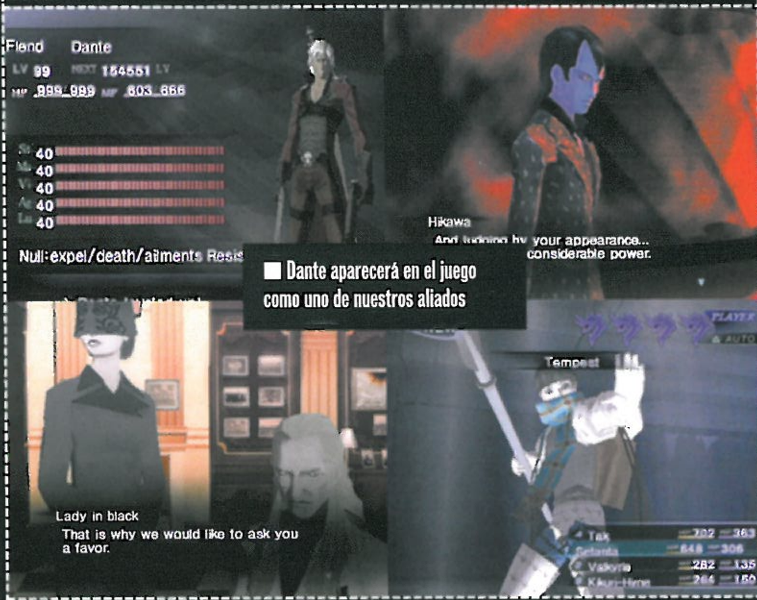




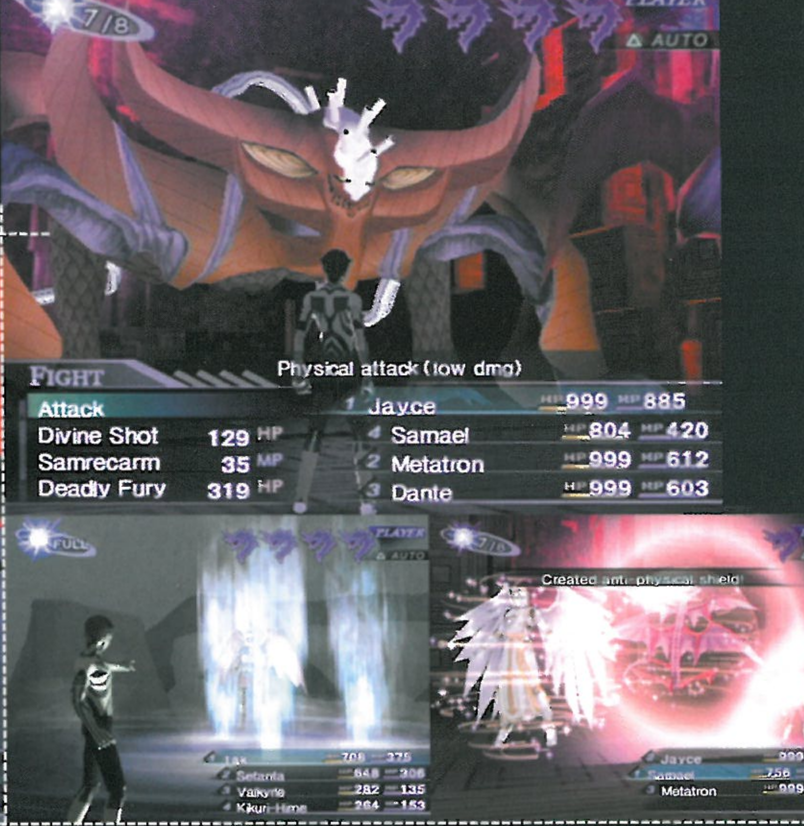


El barrio griego de la ciudad de Detroit es uno de los escenarios reproducidos fielmente en el juego





Dante aparecerá en el juego como uno de nuestros aliados



SHIN MEGAMI TENSEI NOCTURNE

La fantasía nipona más oscura llegará por fin al viejo continente



COMPAÑÍA: MIDAS INTERACTIVE
DESARROLLADOR: ATLUS
DISTRIBUIDOR: PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: PRIMER CUARTO 2005

Aunque en Europa no es muy popular, la saga *SMT* cuenta con una legión de *fans* en Japón. El primer capítulo apareció en Super Nintendo y, desde entonces, ha habido numerosas entregas e incluso series alternativas, como los *Persona* de **PSone**. El argumento de las mismas siempre ha tenido puntos en común. El inicio de la historia se sitúa en un instituto japonés, donde unos estudiantes pasan de la noche a la mañana de su vida convencional a un mundo oscuro y post-apocalíptico, lleno de demonios, sucesos paranormales y oscuras profecías que anuncian el fin de la humanidad. El protagonista de ***Nocturne*** tendrá que deambular por este tétrico universo mientras recluta todo tipo de seres para que se unan a su causa. Existen más de cien, divididos según su alineación con los elementos, y entre ellos podremos encontrar personajes pertenecientes a mitologías de todo el planeta. El desarrollo del juego es el de un RPG por turnos, con abundantes batallas en las que controlaremos al protagonista y a su grupo de aliados (con un máximo de cuatro personajes a la vez). La versión que llegará a Europa, además, es una especie de «Corte del Director» de la original japonesa, con jugosos añadidos tanto en la parte jugable como en la técnica. ■ ***Dani3po***

«DE NUEVO ESTUDIANTES JAPONESES SON LOS PROTAGONISTAS DE LA SAGA SHIN MEGAMI TENSEI»

ON
Es la primera vez que podremos disfrutar, de forma oficial, de esta genial saga de RPG. El argumento es bastante original

OFF
La complejidad de su desarrollo, sobre todo a la hora de preparar nuestro equipo de demonios, no lo hará apto para todos los públicos



WWW.MOVILATOPE.COM
Red's Turn
Connect 4 1229
2004 Real football 1090
Speed Devils © 1014
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment.
Bamm 1251
Gem Jam 1505
Rayman Bowling © 1009
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment.
ENVÍA START Código del juego AL 5646
Ej: Envía START 1505 al 5646 para jugar al "Gem Jam" en tu móvil.
También al : 806 52 62 10
Plasma infierno 1526
JetskyVenice 1298
POLIFÓNICAS
TOP 20
84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
85031 No soy un Bastritboy
84997 Valio la pena
84420 Asturias
82652 Fiesta Pagana
84993 Precisamente ahora
82935 Noches de bohemia
84926 Despre tine
84942 Con la luna llena
85069 Antes muerta que sencilla
80093 Equador
80239 Final Countdown
84068 Du hast
84920 Pastillas de freno
84961 Lose my breath
84779 Mariacaipirinha
84904 Hablando en plata
80056 Insomnia
HIMNOS
82172 Barcelona
83186 Real Madrid
84446 Cara al sol
83808 H. de España
82124 Atletico Madrid
84094 H. Republicano
82123 Athletic Bilbao
84489 Els segadors
84362 Champions League
84490 Asturias patria qu...
82190 Betis
84436 100 Real Madrid
83256 Sevilla F.C.
83809 Guardia Civil
84855 Amunt Valencia
CINE
84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
80143 La Pantera rosa
84064 Star Wars
84440 El señor de los ani...
80096 Pulp Fiction
84759 Gladiator
84207 El Padrino
84724 El bueno, feo, malo
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
84943 Shrek 2
84231 Bar coyote
84823 Harry Potter
80043 Terminator
ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA O SONIDOS REAL AL 5646
Ej: Envía BSO 84420 al 5646 para que suene "Asturias" en tu móvil.
ESPAÑOLAS
85033 Nada valgo sin tu amor
84918 Camina y ven
84642 Angel malherido
84267 Buleria
84919 Una foto en blanco y negro
83849 Molinos de viento
85036 Como tu
85021 Al carajo
85026 Confi de fua
84291 La rueca
84996 Ella
85054 Un nuevo dia brillara
85043 Distancia
84734 Insoportable
85044 Con mis manos
84500 Te quise tanto
85032 Estoy hecho de pedacitos...
TELEVISIÓN
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80106 Benny Hill
84437 Shin Chan
83834 La abeja maya
84433 Vamos a la cama
80174 Expediente X
80065 Friends
80048 El coche fantastico
80131 Buffy Cazavampiros
80074 El equipo A
84369 Chica de ayer-Los80
84696 7 vidas
84560 Curro Jimenez
84692 Rasca y pica
84282 Futurama
84268 Embrujadas
806 52 62 50
POP
80726 No woman no cry
85061 Just lose it
84252 Hey ya
85030 My prerogative
84822 Opa opa
84962 She will be loved
84932 Sick and tired
84947 Everybody's ch...
80269 Freestyler
84901 Chocolate
84897 Bubblin
84905 Lets get it started
84951 Radio
85020 Reach up for the...
ROCK
80111 Sweet Child of Mine
80277 Nothing else matters
80298 Master of Puppets
84976 American idiot
81459 Smoke on water
83655 Thunderstruck
80062 In The End
80293 Its my life
80217 Satisfaction
84985 Personal Jesus
84959 Amerika
DISCO
85048 Enjoy the silence
85046 Pump it up
84973 Call on me
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84226 Cafe del mar
81664 Children
84201 Voglio vederti dan...
84605 Shin chan dance
84776 Stripped
84572 Infected
83220 Samba Adagio
83661 Axel F 2004
80067 Belissima
SONIDOS REALES
PEDO Espeluznante... ¡solo falta el olor!
POLICIA Todos se sentirán como en NY al oirlo.
EXORCISTA "Coge el teléfono... ¡Coño!"
TARZÁN Grito de Tarzán, igual que en la peli.
ALELUYA ¡Salvado por la llamada!
FRANCO "Españoles... Franco ha muerto..."
SUPLICA "Por favor, que alguien me coja..."
PITA Anuncio de Coca Cola
TARAREO ¡Agotador! ... pero sólo son niñas...
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela.
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
KIKIRIKI ¡Gallo cacareando!
Ej: Envía BSO TARZAN al 5646 y gritará de verdad cuando te llamen!
IMITACIONES DE FAMOSOS
"Coge el teléfono..."
EN TU MÓVIL
VELANEGRA Sólo hay una Lola para decirlo
PORTERO ...un poquito de por favor...
SHINCHAN La risa del niño travieso
ARISTA ¡Cuñaooo!... Te suena ¿verdad?
POCHOLO De locura... ¡A tope!
PAPUCHI Esto sí que es rarrrro
BORIS Histérico como siempre
TORRENTE ¿¿¿Te lo vas a creer???
POZI "Borracha..." ¡¡¡Mítico!!!
Ej: Envía BSO BORIS al 5646 y la voz de BORIS te avisará cuando te llamen
CHIQUITO DE LA CALZADA
EN VIVO
GRIJANDER
ATAQUE
ENFERMO
DOLORES
FUEGO
GUARDIACIVIL
AVANTI
COPITA
Ej: Envía BSO FUEGO al 5646
41444
41080
36245
39922
Mi corazón arde por ti
41699
41545
41746
39074
36303
38879
36103
39055
41050
37810
41697
38918
41083
36497
Llamada perdida de tu amante
45009
41702
37808
39742
41088
35937
41130
39033
ENVÍA TELE Código FOTO O ANIMACIÓN AL 5646
Ej: Envía TELE 41444 al 5646 para tener el HADA en tu móvil.
TAMBIÉN AL: 806 52 62 60
39027
41546
39085
41383
41693
39028
41435
37604
41335
37489
41541
36236
39258
39032
39256
I LOVE YOU
36523
39030
37609
39251
38917
36927
37605
... Y ANIMACIONES
SNAKE
GALLO
KARATEKA
DRAGO
37211
36283
36455
39025
38910
36213
41077
Envía TELE GALLO al 5646 ¡y verás como se mueve en tu móvil!
41691
39254
39071
38880
41701
39253
39252
37660
36164
35332
37495
41599
36648
39259
SKATER
PINCHA
TORTUGUITA
VAQUITA

La versión de Ryu de Fighting Jam no posee una gran cantidad de golpes especiales, pero resta mucha energía a los oponentes

CAPCOM FIGHTING JAM

El regreso de Capcom a la lucha bidimensional

Tras enfrentarse a universos tan distantes como el de los cómics **Marvel** y a compañías rivales como **SNK**, los luchadores de **Capcom** protagonizan, juntos pero no revueltos, el primer enfrentamiento entre diferentes sagas de lucha de la compañía. Tan sólo dos meses después de su aparición en versión recreativa se ha lanzado en Japón (aquí aparecerá en febrero) el último *beat'em-up* 2D de **Capcom**, cuya virtud más original es la de mezclar personajes de juegos como *Street Fighter II* (Ryu, Guile, Zangief y M. Bison), *SFIII* (Urien, Yun, Chun-Li y Alex), *DarkStalkers* (Felicia, Demitri, Jedah y Anakaris), *SF Alpha* (Guy, Sakura, Rose y Karin) y *Red Earth* (Leo, Kenji, Hydron y Hauzer. Cada uno de los personajes posee las técnicas y el sistema de lucha de sus respectivos títulos (*parry, chain combo, custom combo*, etc.). Además, se ha estrenado un nuevo sistema de juego a través de un nuevo personaje femenino llamado Ingrid. Aunque se echa en falta el modo On-line y algunos personajes, ***Capcom Fighting Jam*** promete convertirse en el mejor *beat'em-up* 2D del próximo año, aunque puede que la respuesta de **SNK** llegue en forma del esperado *NeoGeo Battle Colisseum*. ***Doc***



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2004

PERSONAJES

Capcom ha mezclado luchadores de sagas de lo más diferentes entre sí: *Street Fighter III, SF Alpha, DarkStalkers* (Vampire), *Red Earth* (*Warzard*) y *Street Fighter II*. Cada «bando» posee su propio sistema de juego (*super, parry*, etc).

ON
Al fin Capcom vuelve a obsequiarnos con una de sus creaciones de lucha 2D. La mezcla de sagas y personajes resulta de lo más original.



OFF
Se echan en falta algunos personajes y un modo On-line. Aunque los luchadores están bien animados, los escenarios son casi estáticos.


La lucha ha comenzado.
Incluye versiones originales
y videoclips de:
Alejandro Sanz
Mürfila
Café Quijano
Jarabe de Palo
Seguridad Social
M Clan
Alex Ubago
La Oreja de Van Gogh
Juanes
David Bisbal
Fran Perea
Nacho Pop
Duncan Dhu
Y muchos más...
singstar
singstar
¿quién se apunta?
PlayStation 2
PlayStation 2
singstar party
"and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SingStar Party™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless. All rights reserved.
Y claro está, tendrás que prepararte: claras de huevo, gárgaras, vahos... Porque aquí tu voz, es tu única arma. Y si no la sabes usar, estás perdido. Escoge a tus rivales, y micrófono en mano, enséñales quien lleva aquí la voz cantante. Afina tus cuerdas y lucha por estar a la altura de los mejores cantantes con 30 grandes éxitos de hoy y de siempre. Y cuidado con los gallos, porque a nuestro sistema de evaluación no le gustan nada. Nuevo SingStar Party. La lucha por ser una estrella de la canción ha comenzado.

ACE COMBAT
JEFE DE ESCUADRÓN

Namco eleva la saga Ace Combat a una nueva dimensión

Pese a no haber hecho realidad la ilusión de millones de *fans* (combatir en modo On-Line con otros usuarios), la quinta entrega de *Ace Combat* vuelve a dejar patente el abismo que hay entre el **Ace Project** y el resto de equipos que desarrollan simuladores aéreos para consola. Ninguno de ellos, ni siquiera recurriendo a un *hardware* más potente que **PS2**, son capaces de alcanzar la grandeza técnica, la sabiduría aplicada a la jugabilidad, de este grupo de genios informáticos, artistas y diseñadores, que conforman uno de los activos más valiosos de **Namco**. Tras dos años de desarrollo, el equipo **Ace Project** nos presenta su nueva obra, ***Ace Combat Jefe De Escuadrón***. Una auténtica superproducción en cuyo desarrollo ha colaborado la Fuerza Aérea japonesa (*Japan Air Self-Defense Force*) y los cinco principales fabricantes de aviones de



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR:
NAMCO ACE PROJECT
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN:
JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN:
FEBRERO 2005

Los escenarios han sido uno de los aspectos más mejorados respecto a AC 04

«NAMCO HA CONTADO CON LA COLABORACIÓN DE LA FUERZA AÉREA JAPONESA Y LOS PRINCIPALES FABRICANTES DE AVIONES DE COMBATE»

MODO ARCADE: UN JUEGO DENTRO DEL PROPIO JUEGO

Destinada a aquellos que no tengan la paciencia de soportar la incesante lluvia de *intros* y los dramáticos acontecimientos del modo Historia, *AC Operación Katina* es una aventura completamente ajena al resto de ***AC Jefe De Escuadrón***. Acompañado de una BSO de puro *hard rock*, tendrás que abatir los aviones que cada fase indica, luchando contra el cronómetro.

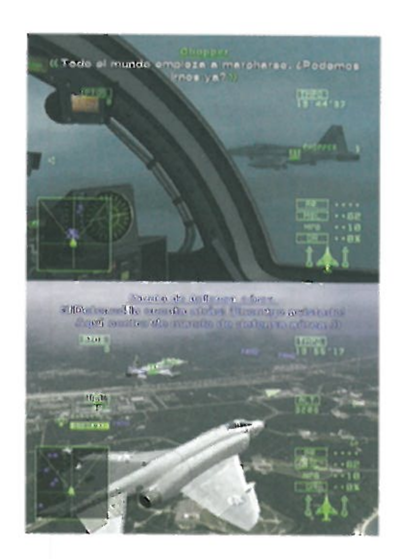


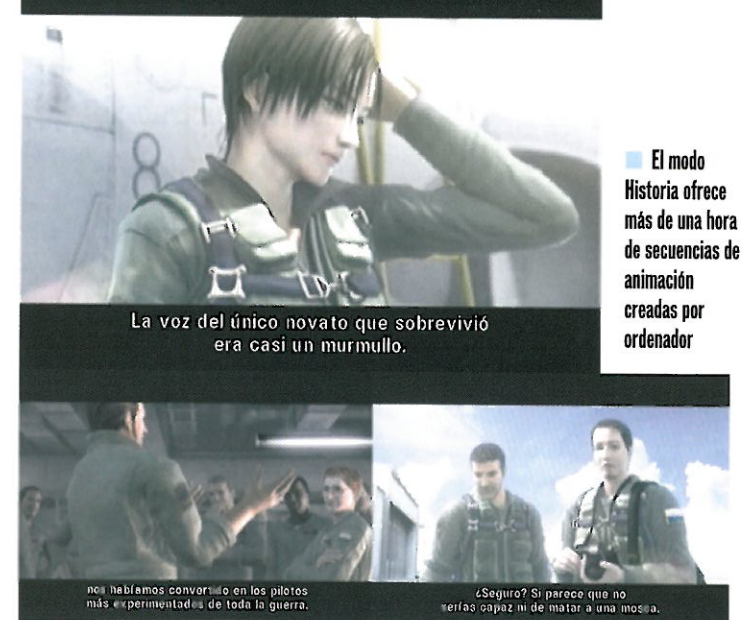




ACE PROJECT

La profesionalidad de este grupo de programación de **Namco** les llevó a visitar numerosas bases militares, dentro y fuera de Japón, para grabar el sonido real de cada modelo de avión, algo que ya hicieron durante el desarrollo de *Ace Combat 04: Trueno De Acero.*





El modo Historia ofrece más de una hora de secuencias de animación creadas por ordenador



ON
La calidad gráfica (tanto en los aviones como en los escenarios) ha pegado un gran salto desde la anterior entrega de AC para PS2

combate del mundo: *Boeing, BAE Systems* (que incluye *Panavia*, SAAB y *Eurofigher Gmbh*), *Lockheed Martin, Northop Grumman* y *Dassault Aviation*. Esto ha permitido a **Namco** reproducir en el juego más de 50 modelos de aviones, entre cazas y bombarderos, todos ellos reproducidos en el juego con calidad casi fotográfica. De hecho, la prensa especializada ha comenzado a bautizar esta entrega de *Ace Combat* como el *Gran Turismo* de los simuladores de vuelo. En un intento de paliar los evidentes síntomas de agotamiento de la mecánica de los *Ace Combat*, **Namco** ha introducido importantes novedades como el *Wing Command*, un sistema de comandos ejecutables desde el *pad* digital con el que podremos dar órdenes al resto del escuadrón: atacar, dispersarse o cubrir la cola de nuestro avión. ***Ace Combat Jefe De Escuadrón*** se divide en un modo *Arcade*, cuya mecánica directa y música *Heavy* recuerda a los primeros *Ace Combat*, y un modo Historia para usuarios más concienzudos, al que se ha incorporado una hora de secuencias animadas CGI. El sonido también se ha cuidado al máximo, con cerca de 14 horas de diálogo en pleno combate y ¡al fin! sonido envolvente. Incorpora además la posibilidad de elegir un modo de pantalla panorámico (16:9), aunque todavía no se ha confirmado si la versión final PAL presentará la opción 60 Hz y *Progressive Scan*. En el próximo número analizaremos este ***Jefe De Escuadrón*** en profundidad y podremos confirmar ésta y otras mejoras que, se rumorea, podrían ofrecer la versión PAL respecto a las entregas para Japón y EE.UU. ■ ***Nemesis***

La mecánica presenta claros síntomas de agotamiento. Quizá sea el momento de abandonar el desarrollo arcade por otro más realista
OFF

Durante los combates no sólo oirás las transmisiones de radio de tus camaradas, sino que tendrás que responder a sus dudas, mientras no quitas ojo a los aviones enemigos













UEFA CHAMPIONS LEAGUE

La competición más prestigiosa del fútbol



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

Dentro de los simuladores futbolísticos, las dos licencias más codiciadas son los campeonatos del mundo y la Liga de Campeones organizada por la UEFA. Mientras que **Electronic Arts** ha logrado los derechos de los dos últimos mundiales, es la primera vez que consigue la licencia de la competición más importante del mundo para clubes. Así, el programa deja a un lado las selecciones para centrarse, de forma exclusiva, en los clubes europeos, tanto los actuales participantes de la liga de campeones como los integrantes de las ligas domésticas de 14 países. Los detalles con los que se han reproducido las equipaciones de estos equipos es impresionante ya que se recogen, de forma fidedigna, desde el diseño de los dorsales, a la publicidad de las camisetas. También hay que mencionar el ambiente que empapa el programa partiendo de la *intro*, en la que se incluye la carátula de apertura de las retransmisiones televisivas, pasando por las repeticiones, sin olvidar aspectos como la publicidad estática o el balón oficial de la antigua copa de Europa de clubes. Como no podía ser de otra manera, la Liga de Campeones es la competición que marca el programa, reproduciendo fielmente su estructura actual. Sin embargo, hay que mencionar un modo Historia en el que el jugador se enfrenta a diferentes retos que marcan el desarrollo y la posterior ejecución del juego. En este modo los entrenadores juegan un papel fundamental, estableciendo múltiples recompensas en función de los resultados obtenidos y permitiendo desbloquear elementos inicialmente ocultos. Sin embargo, todos estos elementos perderían valor si el programa no fuera acompañado de una jugabilidad sobre el terreno, similar a la de sus competidores dentro de los simuladores dedicados al fútbol. Para ello, la programación se ha encargado al mismo equipo que desarrolló *Euro 2004*, que logró eliminar muchos de los problemas que habitualmente

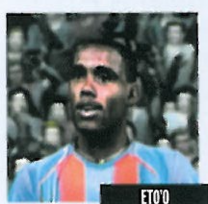


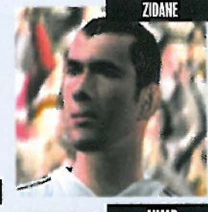
COMPETICIONES

El programa está repleto de opciones destacando la gran cantidad de competiciones incluidas. Entre las mismas, puede mencionarse un modo Historia que se inicia con el último partido de liga en el que el equipo se juega la clasificación para la liga de campeones. Este modo permite ganar una serie de puntos con los que obtener diferentes premios. Por otra parte, ofrece una gran libertad a la hora de fijar múltiples parámetros en diferentes competiciones.

INDIVIDUALIZACIÓN

La reproducción física de las estrellas es realmente increíble. También incluye un Editor que permite individualizar los jugadores con diferentes complementos


ETO'O


ZIDANE


LUCCIN


VIERI


AIMAR

DIVAIO



Las jugadas a balón parado ofrecen varias posibilidades. Si la falta está cerca, un cursor permite colocar el balón

habían tenido los simuladores de fútbol creados por **Electronic Arts**. Así, se ha trabajado sobre la base técnica del mencionado título, incorporando nuevos elementos tanto en el control de los jugadores como en el apartado gráfico. En la imagen de los futbolistas destaca la reproducción de las principales estrellas (los galácticos, Eto'o, o Fernando Torres) llegando a ser realmente increíble en algunos casos.

Mención especial merece el esfuerzo realizado en el apartado sonoro, en el que se han incluido comentarios de reconocidos profesionales en los diferentes idiomas en los que se ha traducido el programa. En la versión española destaca la narración del comentarista de la Cadena SER, Pepe Domingo Castaño. En definitiva **Electronic Arts** consigue reunir la jugabilidad de *Euro 2004* con el aliciente de la licencia de la *UEFA Champions League* y, con ello, de los principales clubes del fútbol europeo con un enorme detalle. ■ ***Chip&CE***

«EL MODO HISTORIA INCLUYE MÚLTIPLES RETOS QUE MARCAN EL FUTURO DEL JUEGO»

ON
El detalle con el que se reproducen los uniformes es increíble. El control es bastante sencillo e intuitivo destacando los cambios de orientación

OFF
Algunos movimientos del balón presentan brusquedades. Sin embargo, parece que la versión final eliminará estos problemas



Hay una amplia variedad de clubes de más de diez países



LICENCIAS

Electronic Arts es una de las compañías más activas a la hora de adquirir licencias deportivas. La NBA, la NHL, la NFL o las licencias de las principales ligas de fútbol son habituales dentro de su amplio catálogo de programas. Dentro de las competiciones han conseguido los derechos de los dos últimos mundiales de selecciones nacionales y, ahora, se inician dentro de la Liga de Campeones de clubes. Así, el programa recoge múltiples detalles que van desde la carátula de apertura habitual de las retransmisiones, al balón oficial, o el clásico círculo central.



BLOOD WILL TELL

Con el sello de un maestro del manga

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: RED ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

El insigne dibujante de manga, Osamu Tezuka, conocido en Occidente por su serie *Astroboy*, verá como uno de sus trabajos llega en forma de juego a **PlayStation 2**. La compañía **Red Entertainment** se ha encargado de trasladar el mundo de *Dororo* a una intensa aventura bajo el nombre de ***Blood Will Tell***. El estilo gráfico del juego ha sabido captar la sensibilidad con la que el autor impregna su obra, con escenarios y personajes tomando vida con un particular colorido. Además del sorprendente apartado gráfico, el juego destaca por la impactante historia del protagonista, un humano al que le han arrebatado 48 partes de su cuerpo, otros tantos demonios contra los que deberá luchar para recuperarlas. Por ejemplo, cuando Hyakkimaru recobra su ojo podrá ver en color, hasta ese momento la aventura transcurre en blanco y negro durante un emocionante prólogo salpicado por maravillosas ilustraciones de Osamu Tezuka. La mecánica del juego resulta bastante original, aunque habrá que esperar a la versión de *review* para analizar este curioso título en profundidad. ■ ***R. Dreamer***

ON
El estilo que destilan escenarios, monstruos y personajes es preciosista consiguiendo una uniformidad que le confiere personalidad al juego

OFF
Deambular aniquilando enemigos puede llegar a resultar un tanto tedioso hasta que se llega a uno de los impresionantes jefes finales

Un juego de paisajes preciosistas y enemigos finales deslumbrantes

APRENDER A SEMBRAR

Blood Will Tell propone una interesante forma de eliminar a los demonios. Se trata de activar una secuencia y cuantos más golpes utilicemos para liquidar al enemigo, dentro de un tiempo limitado, más objetos recibiremos, ya sea para recuperar energía, esferas para rellenar la barra de ataque especial o balas para la ametralladora y el cañón.

SHADOW HEARTS: COVENANT

Aventuras «made in Japan» en la «Gran Guerra»

Tan sólo unos desarrolladores nipones podían ser capaces de utilizar una situación histórica tan real y cercana como la Primera Guerra Mundial y transformarla en lo que tenemos entre manos. Su particular visión de los hechos acaecidos en Europa a partir de 1914 se mezcla con conspiraciones sobrenaturales, monstruos de todo tipo y personajes que poco tienen que ver (sobre todo a nivel estético) con la época en la que se desarrolla el juego. La compañía **Aruze** se hizo popular al estar formada por antiguos componentes de **SNK**. En los tiempos de **PSone** lanzaron al mercado internacional *Koudelka*, un curioso título que mezclaba la mecánica de los *Survival Horror* tipo *Resident Evil* con las batallas por turnos de *Final Fantasy* y similares. Su producción continuó y en la época de los 128 *bits* apareció *Shadow Hearts*, hace ahora ya tres años. Se trataba de un juego de rol por turnos que utilizaba los entornos prerrenderizados y un curioso sistema de batallas protagonizado por un elemento llamado *Judgement Ring*. Esta curiosa innovación vuelve a aparecer en esta secuela directa. Se trata de un anillo que aparece en pantalla cada vez que nos disponemos a realizar una acción durante los combates. Nuestra precisión con el mando a la hora de pulsar el botón sobre ciertas zonas del anillo dependerá de la eficacia de nuestra ejecución. Se trata de un sistema que le añade bastante interactividad a los combates; algo más que simplemente dar órdenes y observar como los personajes lo llevan a cabo. Una de las novedades en este sentido reside en los *combos*. Uno de los protagonistas podrá comenzar un ataque y ser continuado por otro de ellos, siempre que seamos rápidos en nuestras reacciones. La trama de ***Shadow Hearts 2*** arranca un año después de los sucesos narrados en el primero, cuando una teniente del ejército alemán es enviada a un pueblo francés para acabar con un demonio que aterroriza a todos los soldados del ejército. ■ ***Dani3po***

COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: ARUZE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2004

Viejos conocidos y nuevas caras se dan cita en el juego

Las transformaciones siguen presentes en esta secuela



El «Judgement Ring» sigue siendo el protagonista de las luchas

ON

Siempre es de agradecer que un juego de rol japonés llegue a Europa. Sus dos DVD albergarán una gran cantidad de horas de juego

OFF

Gráficamente parece un título perteneciente a los comienzos de PS2. El borde en pantalla de la versión PAL es muy grande, lo que no ayuda mucho



■ Los enemigos acusarán los impactos según la zona en la que los reciban

PROJECT: SNOWBLIND

Construyendo al soldado de la próxima generación

Parece que los programadores de **Crystal Dynamics** han dejado aparcado, de momento, el proyecto de revitalizar la saga protagonizada por la señorita Croft y se han dedicado a realizar un *shooter* en primera persona del que ya tuvimos buenas impresiones en el pasado **E3**. El juego debe su nombre, por lo que se explica en el mismo, a un proceso de «cierre completo de todos los sistemas internos biomecánicos y eléctricos», jerga militar que por lo visto será muy utilizada en el futuro. Allí es donde nos transporta el argumento, encarnando a un soldado genéticamente modificado. Una especie de súper hombre dotado de impresionantes poderes. Algo parecido a lo visto en *Psi-Ops*, pero mucho más espectacular si cabe. Ralentizar el tiempo, crear una barrera protectora a nuestro alrededor que nos proteja de los impactos de los enemigos o ver en la oscuridad son algunos de estos poderes que utilizaremos para salir airosos de los enfrentamientos. Las armas a nuestra disposición también son todo un derroche de originalidad, como una pistola que dispara pequeños dardos que explotan a los pocos segundos de penetrar el cuerpo del contrario. Los once niveles de la modalidad para un jugador nos llevarán a visitar escenarios como una Casa de la Ópera derruida o un templo budista, y además incluirá la función de juego On-line para un máximo de dieciséis participantes de manera simultánea. ■ ***Dani3po***

COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: INVIERNO 2005

■ Además del medidor de salud contaremos con otro que se gastará a medida que utilicemos nuestros poderes

ON
Todo el apartado gráfico del juego está muy logrado y el uso de los poderes del protagonista añade una nueva dimensión al desarrollo

OFF
En la beta que disponemos, algunos enfrentamientos son demasiado confusos con bastantes enemigos y pocas posibilidades

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil



Envia **POL14** + un espacio y el codigo del tono al > **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

Top 50

84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
84760 Obsesion
84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
84942 Con la luna llena
83188 Real Madrid
84428 Asturias
84967 We will rock you
82652 Fiesta Pagana
84440 El señor de los anillos
84997 Valio la pena
82935 Noches de bohemia
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80143 La Pantera rosa
83808 Himno de España
82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
84926 Despre tine
84064 Darth Vader Marcha imperial
84993 Precisamente ahora
80108 Benny Hill
84489 Els segadors
80044 Rocky
82124 Atletico De Madrid
84779 Mariacaipirinha
80093 Equador
84759 Gladiator
84920 Pastillas de freno
84724 El bueno, el malo y el feo
84068 Du hast
84202 Telefono antiguo
80125 Mortal Kombat
80726 No woman no cry
80096 Pulp Fiction
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84362 Champions League
84226 Cafe del mar
80239 Final Countdown
84490 Asturias patria querida
80056 Insomnia
83849 Molinos de viento
83258 Sevilla F.C.
84905 Lets get it started
82190 Betis

Novedades

84969 Jamelia
84979 Benny Benassi
84978 Stellar project
84977 Stone brigde
84975 Kevin Lyttle
84974 Dido
84973 Eric Prydz
84972 Scent
84971 Emma Bunton
84970 Joss Stone

Lo+Pedido

83754 Kingdom Hearts
84290 To Zanarkand
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83738 Metal Gear Solid
83705 Zelda
82510 El Gato Lopez
84843 Duality
83326 Soy Minero
80057 Next Episode
83750 Super Mario Brothers
84280 Eternity
84233 La historia interminble
84183 Breathe
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84312 Intro
84316 Suteki da ne
84320 Aeris
83777 Final Fantasy 2
83708 Resident Evil
83726 F-Zerox
83838 Negrito del Colacao
83892 Stand by me
80076 Still Dre
80030 Changes
80270 Forest Gump
80114 Armageddon
80223 Transformers
82448 Dolores Se Llamaba Lola
80296 Star Trek - The Next Generation
80376 Around the world
80910 My Way
80933 Freak on a leash
84907 Giulia
84936 Kill Bill
84573 Alone
84765 Mein herz brennt
84860 Fly on the wings of love
84820 Breaking the habbit
84825 El hombre de hielo
84847 El hijo de la Ines
84803 Estadio Azteca
84683 Fuck it (I don´t want you back)
84684 Me derrumbo
84746 Desnudate mujer
84755 Fear of the dark

Cine-Tv

84064 Darth Vader Marcha imperial
80108 Benny Hill
80044 Rocky
84759 Gladiator
84724 El bueno, el malo y el feo
80125 Mortal Kombat
80096 Pulp Fiction
84207 El Padrino
84437 Shin Chan
80131 Buffy Cazavampiros
83658 Star Wars
80074 El equipo A
80065 Friends
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
84231 Bar coyote
80048 El coche fantastico
80174 Expediente X
80014 James Bond
80091 20th Century Fox
80043 Terminator
84433 Nos vamos a la cama
80023 Austin Powers
80249 Futurama
84696 7 vidas
83648 La familia Munster
84692 Rasca y pica
83864 El principe de Bel air
80285 Angeles de Charlie
80194 Dirty Dancing Time of Life
84823 Harry Potter
84268 Embrujadas
83836 Heidi
84940 Sexo en Nueva York
80024 Matrix
83866 Bajo del mar
83687 This is halloween
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
82054 Ain´t no mountain high enough
80336 MacGyver
80195 Angel
80238 Indiana Jones

Disco-Tecno

84926 Despre tine
80093 Equador
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
84201 Voglio vederti danzare
80542 Enjoy the silence
84605 Shin chan dance
83228 Samba Adagio
81664 Children
83661 Axel F 2003
84572 Infected
83675 Flight 673
84263 Traffic
80067 Belissima
83786 Desenchantee
80041 Heaven
84776 Stripped
80046 Better off alone
84958 Magalenha

Españolas

84920 Pastillas de freno
83849 Molinos de viento
82886 Ni más, ni menos
84267 Buleria
84216 La costa del silencio
84642 Angel malherido
82380 Dame Veneno
84918 Camina y ven
84919 Una foto en blanco y negro
84744 Malo
84904 Hablando en plata
83796 La madre de Jose
84426 Abre tu mente
84720 Lola
84090 Tengo
82247 Cannabis
82364 Chiquilla
84791 La rueca
83856 20 de enero
84734 Insoportable
84500 Te quise tanto
84520 Oye el boom
84432 Fuente de energia
84731 La vida al reves
84833 Bambu bambu
82284 Color Esperanza
82004 A Dios le pido
84852 Duele el amor
82740 Maldito Duende
84950 Miro la vida pasar
84532 Ya nada volvera a ser como antes
83902 Son de amores
83599 Papi chulo
84965 Mi rumbita pa tus pies
85011 Esos dias
84531 La chica de la habitacion de al lado

Hard-Rock

84068 Du hast
80277 Nothing else matters
80111 Sweet Child of Mine
80298 Master of Puppets
83655 Thunderstruck
81459 Smoke on water
80623 November Rain
84624 The trooper
80137 Enter Sandman
84985 Personal Jesus

Himnos

82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
84489 Els segadors
82124 Atletico De Madrid
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis
84436 Centenario Real Madrid
84494 La internacional
84932 Real Sociedad
84492 Himno de Galicia
84793 A por ellos
83477 Himno de Valencia
84855 Amunt Valencia
84487 We are the champions

Pop-Rock

84779 Mariacaipirinha
80726 No woman no cry
80239 Final Countdown
84905 Lets get it started
84922 Sick and tired
80078 Billy Jean
84930 Del pita del
84519 Left outside alone
84822 Opa opa
84943 Shrek 2
84897 Bubblin
80293 Its my life
84204 In the shadows
80472 Every breath you take
84944 Universal prayer
84252 Hey ya
83584 Bring me to life
80062 In The End
80217 Satisfaction
84421 With or without you
84976 American idiot
84248 Losing my religion
84899 Burn
84901 Chocolate
83662 Crazy in love
84928 Thunderbirds
80150 Bitter sweet symphony
84701 This love
84953 Angel
85018 Move ya body
83885 Numb
84061 Shut up
84947 Everybody´s changing
84708 Smells like teen spirit

Varios

80001 In Da Club
80269 Freestyler
84652 My band
80002 Lose Yourself
84202 Telefono antiguo
84671 Sonido THX
83739 Final Fantasy
83731 metal Gear Solid
83737 Dragon Ball Z
84369 La chica de ayer
83809 Guardia Civil
83950 Moonlight shadow
80485 Imagine
82984 Paquito El Chocolatero
56002 Hakuna matata
51138 Halloween
56052 Hello mary lou
55041 Himno de francia
55047 Himno de Mexico
68010 Himno del Osasuna cf
60267 Idioteque
51013 Indiana Jones
71039 Jajauma ni sasenaide
51016 James Bond
71081 Jenova
53418 Just a little more love
61009 Just Cant Get Enough
53222 L´ Amour Toujours
65018 La cabra

...Y muchos más visita nuestra página web

Fondos

a color en tu movil

Envía **MMS65** + espacio + codigo de la foto elegida al **7808**

ej: MMS65 37030 (imagen Shin Chan) al 7808

puedes llamar al 806 41 69 90
















39927 37489 38879 36497 35937 36648 38878 37131 36164 36524 39727 35492 36213 35499



36329 39923 36613 36455 39728 38858 36215 36525 36927 41038 36326 39071 36448 45007



















35542 36523 37030 38917 39024 37810 40325 45015 35980 39074 35819 35365 35546 36927
















37607 35332 37442 35230 36337 36103 36283 39252 35980 35989 36155 37715 36303 37026
















36629 35559 38876 36634 37177 36244 36036 36246 37795 35935 35427 36442 36224 35028

Garfield













39966 39967 39968 39969 39970 39974 39956 39958 39959 39960 39961

Informática











36056 35944 37543 35461 40802 38906 38894

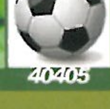
Futbol











36133 36134 36143 40391 40396 40398 40405

www.moviluniverso.com

MovilGames

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

Llamanos!!!
Atención al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de at.cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Envía JAVA47 +espacio +cod. del juego al 7808

O LLAMA AL 806 41 69 96

Top Juegos

Juego	Cod.
Solitarie	1013
XIII	1088
Speed Devils	1014
Gasol AllStar	1601
Strip Poker I	1267
Prince of Persia	1005
Six Raven Shield	1085
True Crime	1226
Siberian Strike II	1087
Italian Job	1216
Creatures	1086
Bamm	1251
Prince of Persia Las arenas del tiempo	1211
Blocks	1212
Splinter Cell	1084
Carlos Sainz	1600
Rayman 3	1018
Connect Four	1229
Siberian Strike	1011
Real Football 2004	1090
BMW 1 Challenge	1552
Driv3r	1619
Rainbow Six 3	1007

Novedades

Fatal Force
Sacred

Y muchos más

Cod.	Juego
1012	Skate and Slam
1259	Girls Slider
1513	Jungle Commando
1256	Erotic Invaders
1217	Chess
1225	Call Of Duty
1510	Undercover Babes
1213	TopGun
1086	Nightmare Creatures
1250	Adventurer

MP3 & SoniBromas

Envía POL48 +espacio +codigo del sonido al 7808

SoniBromas

Código	Sonido	Tipo
TORRENTE	Torrente	Imitación
BORIS	Boris	Imitación
POCHOLO	Pocholo	Imitación
77123	Que alguien me coja!	Frase
PAPUCHI	Papuchi	Imitación
RISA	Carcajada	Hombre riendo
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77116	R2D2	Star Wars
77243	Del pita del	Anuncio Cocacola
77222	Pedos y eruptos	Divertido
DINIO	Dinio	Imitación
77194	Aqui llega torrente	Torrente
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee	Sms

Novedades SoniBromas

Código	Sonido	Tipo
77248	Aidaaaa Aidaaaa	Fresita
77271	Hablando aleman	Aznar
77274	Soy una amargá	Bea legionaria
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
77275	Soy como la Pantoja	Carmen de Mairena
77278	Electricista	Carmen de Mairena
77262	Bebe balbuceando	Gracioso
77250	Mr Dj	La Pantoja de Puerto Rico
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza webo

Sonidos Reales

Código	Sonido	Tipo
77018	Teléfono antiguo	Tecnología
77223	Formula 1	Vehiculos
77258	Coge el puto telefono cabron!	Personas
77048	Sirena de policia	Vehiculos
77045	Harley Davidson	Vehiculos
77002	Grito de Tarzan	Peliculas
77119	Bebe gracioso	Personas
77259	Esta sonando mi telefono	Personas

Fondos a color en tu movil

Envía MMS65 + espacio + codigo de la foto elegida al 7808

ej: MMS65 37030 (imagen Shin Chan) al 7808

Cine











35525 35526 35528 35529 35530 35532 35534 35535 35536

Coches

35204 35207 35208 35209 35210 35211 35477

Motos









36235 36236 36238 36239 36240 36241 36244

Novedades










41541 41542 41543 41544 41545 41546 41547

Baloncesto










35189 35188 35187 35166 35168 40394 40399

Animaciones a color en tu movil

las mejores animaciones para poner al día tu móvil multimedia

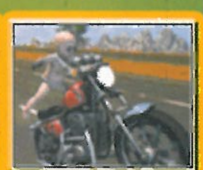
Envía MMS65 + espacio más el codigo de la animacion elegida al 7808





hiphop carcajada granada






boxeo rockero 37501




gimnasia borracho flip





bebido avispa dance



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Demuestra que eres el más rápido

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: -
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 6
MODOS ON-LINE: 7

El éxito del primer NFS Underground precede a esta nueva entrega, que ofrece muchas más posibilidades On-line que cualquier otro título de conducción similar (aunque aún no hemos podido analizar Midnight Club 3). La versión On-line del título de EA permite a un máximo de seis jugadores competir en todas las diferentes modalidades del juego, incluyendo las dos nuevas: Calle-X y URL (Underground Racing League). Dependiendo de los puntos conseguidos en cada una de las carreras entraremos en un ranking mensual dividido en las diferentes modalidades de juego existentes. ■ ***Doc***

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque no es tan frenético y directo como Burnout 3, NFSU2 ofrece un amplio abanico de posibilidades On-line sin sacrificar un ápice de su tremenda calidad técnica. Eso sí, más te vale conseguir un buen coche antes de entrar en la red.

9.1

PlayStation 2



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 16
NÚMERO DE ESCENARIOS: 8
MODALIDADES ON-LINE: 6

KILL

La nueva sensación On-

«LA MEJORA CON RESPECTO A LA BETA ES ABISMAL»

Si bien los primeros pasos de ***KillZone*** por las manos de los *beta testers* On-line no fueron muy afortunados, **Guerrilla** se ha esforzado por mejorar el sistema de juego a través de Internet hasta convertirlo en el que a buen seguro será uno de los títulos más divertidos para jugar a través de la red. El *lag* ha desaparecido, los enemigos tienen más «cuerpo» que en la *beta* y realmente da la sensación de que nuestros proyectiles impactan en sus cuerpos. El mejor *shooter* de la historia de **PS2** tenía que tener un modo On-line a su altura; modos de juego, escenarios y jugabilidad no le faltan para conseguirlo. Nada menos que seis son las modalidades creadas por **Guerrilla** para disfrutar, junto a un





FIFA 2005 te dará la oportunidad de organizar y partic.

CALIDAD Y CANTIDAD

Guerrilla no ha escatimado esfuerzos y, aunque sólo ha incluido ocho diferentes escenarios, resultan muy distintos dependiendo del modo de juego seleccionado. Las seis diferentes modalidades ofrecen al jugador una variedad nunca vista en un *shooter* On-line.



ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

ZONE

line para PlayStation 2

máximo de 15 jugadores, de ***KillZone*** a través de la red de redes: *Deathmatch, Team Deathmatch,* Dominación (una variante del modo homónimo de *Unreal Tournament*), Abastecimiento (donde lucharemos por llevar a nuestra base cinco objetos repartidos por el escenario), Asalto (similar al de *UT,* con un equipo defendiendo su base y otro atacándola) y Defensa y Destrucción (similar a Asalto, pero con ambos equipos llevando a cabo las tareas de defensa y ataque). La calidad gráfica de la que hace gala en el modo para un jugador repite en los modos On-line sin que su *engine* 3D apenas se resienta, y la calidad del protocolo de intercambio de datos entre el servidor y las 16 consolas (máximo), permite la utilización del *Headset* para comunicarnos con los demás miembros de nuestro equipo (de un modo mucho más intuitivo que en la versión para *beta testers*). Aunque es posible que la perspectiva en primera persona desanime, ***KillZone*** puede convertirse en el título que todos los aficionados de *SOCOM II* estaban esperando. ■ ***Doc***



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Guerrilla ha ajustado todos los parámetros del juego On-line para convertir a KillZone en el rey de la red. Si empezabas a cansarte de SOCOM II, te aseguramos que el título de Guerrilla es el futuro del juego On-line para PlayStation 2.



(SOBRE 10)

PlayStation 2





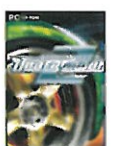
TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad





KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO





NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO





SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO



04

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO



05

GHOST RECON 2
COMPAÑÍA: UBISOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://es.playstation.com

Sí, habéis leído bien; la web del mes es la oficial de **PlayStation**. El motivo es la nueva posibilidad que ofrece: podrás consultar los eventos de *Central Station* desde cualquier navegador.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Aprovechando al máximo la conexión



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: -
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 8
NÚMERO DE ESCENARIOS: 16
MODALIDADES ON-LINE: 11

Los auténticos pioneros del juego On-line en **PS2**, que sorprendieron a todos los usuarios con un sistema propietario de juego a través de la red con ***Tony Hawk's 2***, regresan con una entrega bien surtida de novedades para Internet. Junto al clásico juego On-line, que podremos disfrutar en 5 dificultades, con un máximo de ocho jugadores en 11 modalidades (*Trick Attack*, Combo Mambo, Tiroteo, Graffiti...) y a través de 16 niveles (más los creados por nosotros), encontraremos otras muchas posibilidades. Podremos descargar nuestra foto (como en *THUG*) y subir y descargar elementos como parques diseñados por otros usuarios, trucos y objetivos «customizados» para las misiones. ***Doc***

«SUBE TUS PROPIOS PARQUES Y TRUCOS A LOS SERVIDORES DE NEVERSOFT»

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL
CONCLUSIÓN: El título de Activision es todo un ejemplo de cómo utilizar del mejor modo posible la conexión a Internet de PS2: juego On-line, descargas de mapas, trucos y objetivos, subidas de nuestros mapas, descarga de nuestra foto...
9.2 (SOBRE 10)
PlayStation 2

GHOST RECON 2

Abismal diferencia con el juego Off-line

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 16
NÚMERO DE ESCENARIOS: 8
MODALIDADES ON-LINE: 6

Tal y como comentamos en la *Test* de ***Ghost Recon 2***, mientras el desarrollo del modo «Off-line» del juego ha sido diseñado por **UbiSoft** Shanghai, **UbiSoft** París se ha encargado de la creación de la modalidad multijugador. Las diferencias, sobre todo gráficas, son muy grandes; en On-line jugaremos en primera persona y aunque la calidad de sus texturas es bastante más pobre que en el modo para un jugador, esto garantiza que no tendremos problemas a la hora de movernos y, si experimentamos algún tipo de salto, será por problemas de conexión. ***GR2*** presenta un total de 6 modos de juego en los que podrán participar un máximo de 16 jugadores (y haciendo uso del *Headset*). ***Doc***



Te resultará algo complicado encontrar usuarios españoles, pero alguno hay

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL
CONCLUSIÓN: UbiSoft París ha concentrado sus esfuerzos en ofrecer un modo multijugador rápido, sin grandes proezas gráficas pero con un diseño de mapas y modos de juego bastante inteligente. Lo peor de todo es su precario motor gráfico.
8.3 (SOBRE 10)
PlayStation 2



STAR WARS BATTLEFRONT

El mundo Star Wars en su apuesta On-line más agresiva



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: REGULAR
NÚMERO DE JUGADORES: 16
NÚMERO DE ESCENARIOS: 15
MODALIDADES ON-LINE: 1

Desde la primera partida, jugando sólo contra la CPU, quedan claras las intenciones de **Pandemic** y **LucasArts** con ***Battlefront***; el sistema de juego está claramente orientado al mundo On-line. El problema es que, curiosamente, jugando Off-line contra la CPU, ***Battlefront*** es divertido, jugable y bastante adictivo, pero On-line, contra un máximo de 16 jugadores, el desarrollo de las partidas se torna algo repetitivo y en la mayoría de los casos los problemas de conexión rompen la dinámica de juego. Esto no necesariamente significa que el juego sea malo; **Pandemic** ha creado un sistema de juego (por desgracia, el único que permite ***Battlefront***) que se asemeja al *Onslaught* de *Unreal Tournament 2004*: el mapa está compuesto por varias «bases» conectadas entre sí y nuestro objetivo será conquistarlas progresivamente (sólo podremos conquistar los puntos que estén «conectados» a bases que ya son nuestras), hasta erradicar del escenario las bases enemigas. Dejando de lado los fallos ocasionales de conexión, el título de **Pandemic** es muy divertido, pero demasiado limitado. ■ ***Doc***

«HASTA 16 PERSONAS EN 15 DIFERENTES ESCENARIOS INSPIRADOS EN LA SAGA DE GEORGE LUCAS»

ON-LINE

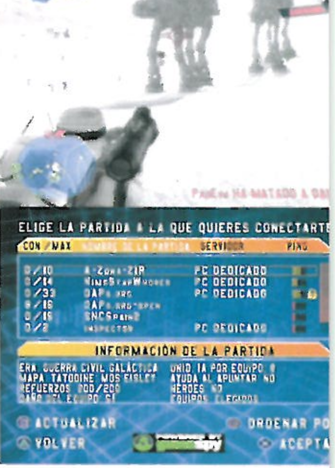
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Pandemic ha hecho un gran trabajo adaptando, de forma creíble, el universo Star Wars al juego On-line, aunque los usuarios con experiencia en títulos con más modos de juego encontrarán Battlefront demasiado limitado.



(SOBRE 10)

PlayStation 2



■ **La lista de servidores tarda mucho en actualizarse**

PlayStation 2

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: SPARK UNLIMITED
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
MISIONES: 19
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 61 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.callofduty.com

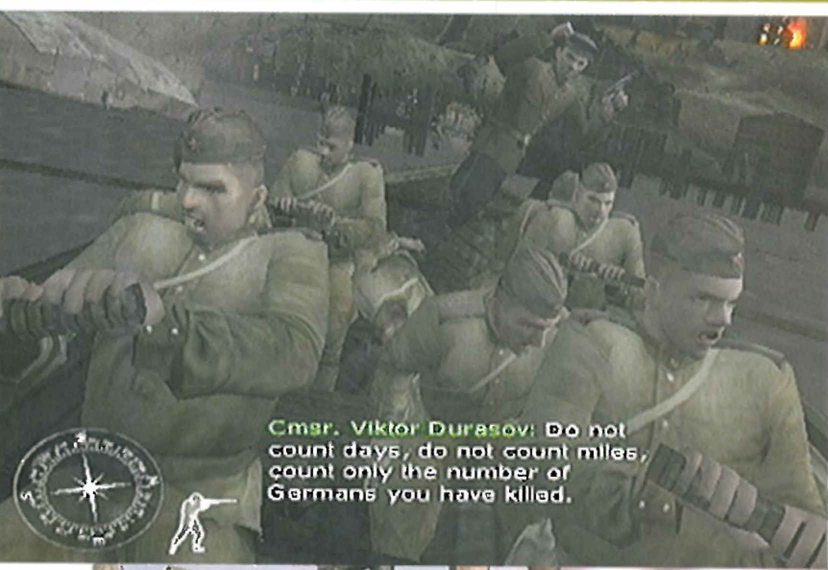
CALL OF DUTY
FINEST HOUR

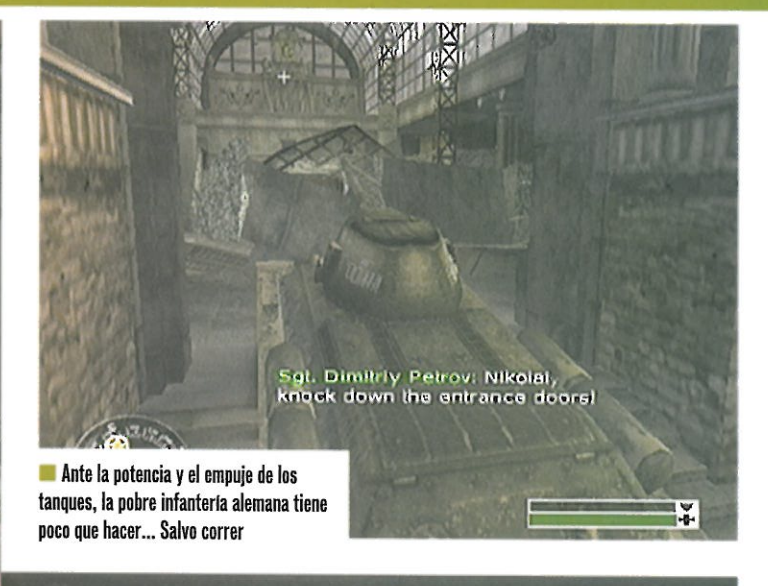
Combate a los muchachos de Hitler desde tres frentes diferentes

Rusia, el norte de África y Alemania son los tres frentes de batalla que presenta ***Finest Hour***, la primera entrega para consola de la prestigiosa saga de *shooters Call Of Duty* de PC. Al contrario de lo que muchos usuarios esperaban, no se trata de una simple conversión del original de PC, sino de un título completamente nuevo, desarrollado por **Spark Unlimited**, un grupo de programación compuesto (al igual que los creadores del *Call Of Duty* de PC) por antiguos miembros del equipo *Medal Of Honor*. A lo largo de las 19 intensas misiones que componen ***Finest Hour***, el jugador llega a meterse en la piel de hasta seis soldados diferentes, de nacionalidad rusa, británica y norteamericana. Esta variedad de personajes no sólo va encaminada a enriquecer la trama argumental (presentando la Segunda Guerra Mundial desde diferentes puntos de vista), sino que aporta una mayor variedad a la mecánica de juego, sobre todo en comparación con *Medal Of Honor*, el rey de los *shooter* bélicos en primera persona. El poder controlar a un comando británico, una francotiradora rusa o un conductor de tanques yanqui ayuda a evitar la monotonía habitual en esta clases de juegos y presenta un nuevo reto al jugador, ya que no todo consiste en avanzar y matar alemanes. Por citar un ejemplo, en una de las misiones de Tanya Pavelovna (la francotiradora soviética), deberás impedir que la *Werchmacht* acceda al interior de la fábrica de tractores en la que estás atrincherado junto a tus camaradas. Desde un ventanal, trasladándote de un flanco a otro, tendrás que detener el avance de los soldados armados con *Panzershreks* (*bazookas*) y



19 MISIONES
Divididas en tres frentes (Rusia, Norte de África y Alemania) las 19 misiones de *Call Of Duty* están protagonizadas por seis personajes diferentes.





Ante la potencia y el empuje de los tanques, la pobre infantería alemana tiene poco que hacer... Salvo correr



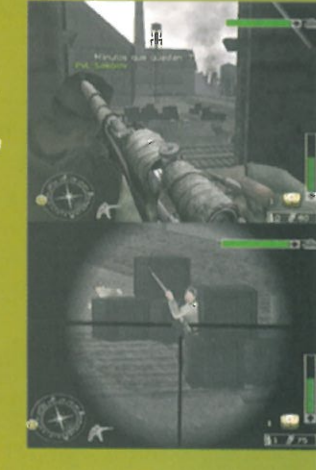


ametralladoras pesadas en una interminable cuenta atrás de 10 minutos. En el otro extremo están las misiones en tanque protagonizadas por el 761 Batallón de Carros del general Patton, unidad compuesta por soldados afroamericanos (célebre por su coraje en el campo de batalla), que tienen ante sí la arriesgada tarea de destruir una división de *Panzers* alemanes. La posibilidad de conducir tanques (tanto soviéticos como yanquis) es la más llamativa innovación de ***Call Of Duty: Finest Hour*** respecto a otros shooters bélicos. Afortunadamente el control de los carros de combate se ha simplificado al máximo, lo que no impide cierta desorientación en los primeros minutos. Pensando en ello, **Spark Unlimited** ha incorporado tres tipos de vista diferentes (cabina, tercera persona y otra desde la escotilla del tanque) para que el jugador elija la que le resulte más cómoda, y la que mejor se adapte a cada momento del combate. En un duelo directo contra los *Panzers*, la más recomendable es la visión de cabina (ofrece una mayor precisión de tiro), mientras que en escenarios urbanos como Stalingrado es más recomendable la cámara en tercera persona (eso si no quieres estrellarte con cada obstáculo). Las ruinas de esta ciudad industrial, escenario de una de las batallas más decisivas y cruentas de la Segunda Guerra Mundial, acogen las ocho primeras misiones de ***Call Of Duty Finest Hour***, tomando

«LA ACCIÓN ARRANCA EN UN ESCENARIO DECISIVO DE LA GUERRA, STALINGRADO»

DE PROFESIÓN, FRANCOTIRADOR

Inspirándose en el personaje que interpretó Rachel Weisz en *Enemigo A Las Puertas*, **Spark Unlimited** ha creado a Tanya Pavelovna, una campesina convertida en la más letal francotiradora del ejército soviético. Armada con su rifle de precisión, durante las primeras misiones de ***Call Of Duty: Finest Hour***, Tanya dará caza a las tropas de la *Werchmacht* entre las humeantes ruinas de Stalingrado.





DEJEN PASO A LOS BLINDADOS

En hasta cinco fases tendrás la ocasión de abandonar el combate a pie para pilotar diversos modelos de tanques, tanto norteamericanos como de fabricación soviética. Cada blindado ofrece tres cámaras diferentes.

como inspiración Enemigo a Las Puertas, la magistral película de Jean-Jacques Annaud. Desde allí la acción salta al Norte de África, donde un comando británico se dedicará a sabotear el avance de los *Afrika Korps* del mariscal Rommel. Por último, encontrarás siete niveles en suelo teutón, que arrancan con el asalto a la ciudad de Aquisgrán (Aachen en la V.O. inglesa), la primera gran urbe alemana en caer en manos aliadas. La jugabilidad y mecánica de ***Call Of Duty Finest Hour*** sigue al 100% los parámetros establecidos por la franquicia *Medal Of Honor*. Las armas han sido minuciosamente recreadas respecto a las utilizadas en la Segunda Guerra Mundial, tanto en apariencia y el sonido como en su comportamiento en batalla. No era lo mismo disparar un rifle *M1 Garand* que una ametralladora *Thompson*, como queda reflejado en el juego. A pesar de las limitaciones del *hardware* de **PlayStation 2** respecto a los últimos modelos de tarjetas gráficas para PC, **Spark Unlimited** ha realizado un espléndido trabajo en el que no se ha renunciado a la espectacularidad (la llegada a Stalingrado es sencillamente soberbia), brindando una atención muy especial al apartado sonoro. Michael Giacchino, autor de las bandas sonoras de los *Medal Of Honor*, se ha encargado de aportar el toque cinematográfico a ***Call Of Duty Finest Hour*** con una banda sonora soberbia, que sube «in crescendo» en momentos precisos, aumentando la carga dramática del juego. En una navidad plagada de fantásticos *shoot'em-up*, ***Finest Hour*** se sitúa como el más firme rival de la franquicia *Medal Of Honor* en **PS2**. Aunque en **Electronic Arts** no se van a quedar cruzados de brazos... ■ ***Nemesis***

«FINEST HOUR HA SIDO DESARROLLADO POR ANTIGUOS PROGRAMADORES DE MEDAL OF HONOR»

C. OF DUTY FINEST...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Jugabilidad y mecánica al estilo Medal Of Honor.
[+] La posibilidad de manejar un tanque en algunas fases.
[-] Se echan en falta más checkpoints desde los que retomar la acción, una vez muerto, sobre todo en las fases con tanques.

16+

9.2	**GRÁFICOS:** Desde Stalingrado a Aquisgrán, el juego recrea con una notable fidelidad el caos de la guerra.
9.1	**AUDIO:** Siempre es encomiable incluir doblaje en castellano, aunque los actores podrían haber puesto más pasión en su trabajo.
9.3	**JUGABILIDAD:** Salvo el mencionado problema con los checkpoints, el control y la jugabilidad son intachables.
9.1	**DURACIÓN:** Además de su alto nivel de dificultad, Finest Hour ofrece un modo On-line para 16 jugadores.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Pese a no rozar la brillantez visual del Call Of Duty de PC, Finest Hour es un grandísimo shooter bélico, a la altura de los Medal Of Honor. De hecho, supera en muchos aspectos a MOH Rising Sun. Habrá que ver la reacción de Electronic Arts.



(SOBRE 10)

■ Los escombros de Stalingrado acogen las ocho primeras misiones de Call Of Duty: Finest Hour



■ En Aquisgrán (Aachen), la ciudad más occidental de Alemania, los combates se desarrollarán casa por casa

SINGSTAR PARTY



Cantes bien o no, lo pasarás en grande

No es lo mismo, *Sin Miedo A Nada, Ave María*... Son sólo tres títulos de una larga lista de 30 canciones de las cuales sólo seis son de lengua inglesa. Un hecho exclusivo para la versión española, que es el único país que contará con una edición especial con canciones de artistas españoles, y de habla hispana en general. Algo que sin duda alegrará a muchos aficionados, ya sea porque son fervientes *fans* de ellos o bien porque chapurrear el inglés no es tan divertido como hacer gorgoritos a lo Bisbal. Pocas diferencias se dejan notar en esta segunda edición ya que ***SingStar Party*** se trata más bien de una ampliación del repertorio de canciones de la primera entrega, que un nuevo juego en sí. De hecho, mientras juegas a Canta Un Solo, Batalla, Dueto o Estilo Libre, puedes insertar el anterior disco de *SingStar* y acceder a sus temas. Además, si ya te compraste el primer *SingStar*, puedes adquirir éste sin micrófonos y a un precio más que razonable. Una de las novedades es la inclusión de un nuevo modo de juego, Dueto, en el que al cantar con un compañero se valorará el

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: U.K.
GENERO: KARAOKE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
CANCIONES: 30
MODOS: 6
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 360 KB
COMPATIBLE EYETOY: SÍ
PVP REC.: 59,95 € (juego + microfonos) 29 E (sólo juego)

http://www.singstargame.com

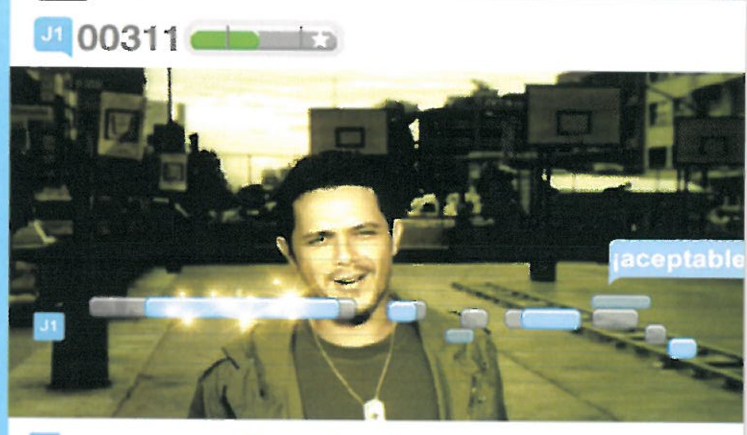
«DE LAS 30 NUEVAS CANCIONES QUE SE INCLUYEN, 24 SON EN CASTELLANO»

Para ser una estrella no hace falta que te dejes las cuerdas vocales ni que tengas una voz melódica y armoniosa, lo importante es afinar. Para ello, sigue las indicaciones del pentagrama



VUÉLVETE LOCO

Una de las canciones más divertidas y difíciles de cantar es *Loko*, de Mürfila. Ella misma nos ha dado algún que otro consejo de cómo interpretarla y considera que *SingStar Party* es como «una terapia de risa que refuerza las relaciones humanas». No te pierdas la entrevista con Mürfila que este mes hemos preparado en la sección de Música.



«EL MODO DUETO ES UNA DE LAS NOVEDADES DE SINGSTAR PARTY EN EL QUE PODRÁS ELEGIR EL CANTANTE QUE MÁS TE GUSTE»

esfuerzo conjunto y no por separado, ya que éste es el caso del clásico modo Batalla. Asimismo, se han incluido temas como *Don't Go Breaking My Heart* o *Dos Hombres Y Un Destino*, en el que cada jugador deberá elegir la parte de la canción que desea interpretar (en este último caso, uno haría de Bustamente y otro de Álex). La mecánica de juego sigue siendo la misma, pues lo importante no es tener una buena voz, sino saber entonar. En pantalla aparece una especie de pentagrama que se va iluminando según el artista va cantando, por lo que el objetivo será afinar tu voz más que alcanzar el tono de la voz original. Puedes cantar en una octava más alta o más baja y conseguir excelentes puntuaciones; lo que se puntúa es la nota adquirida, el tiempo que se mantiene dicha nota y el ritmo con el que se van diciendo las palabras de la canción. Parece difícil, pero que va. Existen tres niveles de dificultad y cuanto más practiques mejor te saldrá. Además, lo realmente divertido es ser tú mismo y no tratar de imitar al artista en cuestión. Y es que incluso puedes editar tus interpretaciones. Vamos, que ***SingStar Party*** es mucho más que un *Karaoke*. En el modo multijugador Pasa El Micro, hasta ocho usuarios (en grupos de cuatro) pueden participar y disfrutar de una gran cantidad de pruebas (Sigue Así, Riesgo, A Por el primer Puesto y cuatro modos más) que seguro mantendrán la diversión hasta altas horas de la madrugada (pero ojo, cuidado con los vecinos...). Al igual que la primera edición, ***SingStar Party*** es compatible con la cámara *EyeToy* para que puedas verte en la tele mientras cantas en lugar del vídeo musical del artista. Canta, baila, actúa, haz el loco... No importa que cantes bien o mal, una vez que coges el micro no querrás soltarlo. ■ ***Anna***

SINGSTAR PARTY

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Que hayan incluido más canciones en castellano.
- [+] El modo Dueto es todo un acierto.
- [+] El sistema de reconocimiento de voz es increíble.
- [-] Se hace corto el repertorio de canciones.



8.8	**GRÁFICOS:** Como en la primera entrega, disfruta de los vídeos musicales originales o utiliza la cámara EyeToy para ser tú la estrella.
9.5	**AUDIO:** Las canciones escogidas son grandes éxitos, pero se sigue echando en falta grupos españoles como El Canto Del Loco.
9.4	**JUGABILIDAD:** Es apto para todos los públicos que tengan o no armonía musical.
9.3	**DURACIÓN:** Inagotable. A las 30 canciones de éste, súmale las del primer SingStar. Además, hay infinidad de modos de juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Nadie puede resistirse a la tentación de un micro. Una vez que lo pruebes no podrás parar... La inclusión de 24 canciones de artistas de habla hispana y de gran éxito es todo un acierto.

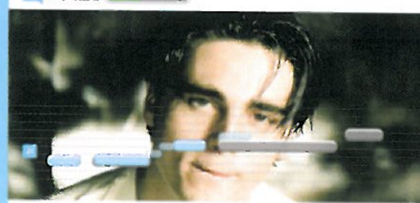
9.4 (SOBRE 10)

PlayStation.2





■ En esta segunda edición, Sony C.E. ha incluido tan sólo seis canciones en lengua inglesa de grupos tan consagrados como The Police. El resto son en castellano







■ La Oreja De Van Gogh repite, esta vez con el single Rosas de su último álbum



MODO DUETO

Una de las novedades de *SingStar Party* es la posibilidad de cantar a dúo y sin competir. Es decir, a lo *Pimpinela*, el juego valorará la actuación conjunta, y no por separado, de los dos cantantes.



GHOST RECON 2

La imaginación de Tom Clancy te llevará a una guerra contra Corea del Norte

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT SHANGHAI / UBISOFT PARÍS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA/CHINA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
MISIONES: 15
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 225 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.ghostrecon.com

Mientras una buena cantidad de títulos basan su argumento en la guerra de Vietnam o en el conflicto de Oriente Medio, la fantasía bélica de Tom Clancy llega, adelantándose a su tiempo (esperemos que siempre dentro de la imaginación), a Corea del Norte, donde un conflicto con los surcoreanos y un imprevisto ataque a un buque americano obliga a los *Ghost* a irrumpir, una vez más, en las líneas enemigas. El título, desarrollado conjuntamente por **UbiSoft Shanghai** y **UbiSoft París**, supera con creces a la anterior entrega en casi todos sus apartados; lo único que apenas ha sido mejorado es su jugabilidad, muy similar a la del primer *Ghost Recon*. La segunda entrega de uno de los pioneros del mundo On-line para **PS2** presenta un desarrollo muy similar al de la primera





Y ADEMÁS DEL MODO ON-LINE...

Junto al difícil modo Historia y el divertido modo On-line (que encontraréis comentado en nuestra sección), el nuevo título de **UbiSoft** ofrece extras y opciones que no pudimos disfrutar en la primera entrega de *Ghost Recon*. La pantalla de arriba muestra el interfaz de «compra» de ilustraciones y *renders*, que podremos intercambiar por los puntos conseguidos durante el juego. Abajo, una instantánea del Tutorial del juego, donde nos enseñarán a movernos por el entorno, a ocultarnos y a utilizar todo tipo de armamento, desde las granadas hasta el rifle de francotirador, pasando por el lanzamisiles. Además, podremos entrar en cualquier misión ya completada a través de la opción Misión Rápida y ver de nuevo los vídeos ya mostrados.



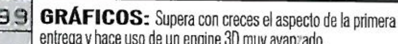
Durante las misiones iremos recibiendo diferentes objetivos, bien a través de los altavoces (y los mensajes) o a través del auricular del Headset





edición. Durante el juego, se alternarán misiones en las que cruzaremos las líneas enemigas (norcoreanas, en este caso) en solitario, con un equipamiento letal y liderando un equipo de cuatro soldados, que obedecerán nuestras órdenes a pies juntillas (tanto a través del *pad* como del *Headset*). Técnicamente, **UbiSoft Shanghai** ha creado un motor para ***Ghost Recon 2*** parecido al de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* y le ha añadido físicas *ragdoll* a los cuerpos, otorgando al juego un realismo impresionante. Dicho realismo es el que le resta algo de jugabilidad al título, ya que resulta fácil caer abatido por una buena ráfaga del enemigo y, lo peor de todo, no encontraremos ningún tipo de *checkpoints* durante las 15 misiones. Si no eres demasiado paciente y te gusta jugar «a saco» en este tipo de juegos, los pequeños fallos en el sistema de apuntar de ***Ghost Recon 2*** (hay veces que por muchos disparos en la cabeza que efectúes, el enemigo no caerá) y la falta de puntos de salvar partida puede que te desanime hasta dejar olvidado este juego en un cajón. Eso sí, si antes de hacer eso descubres el divertido modo On-line multijugador, compuesto por cuatro modos de juego (Superviviente, Sabotaje en Equipo, Ataque en Equipo y Supremacía), es muy posible que cambies de opinión. Las fantasías lúdico-bélicas de Tom Clancy cuentan con una nueva incorporación que no pasará desapercibida. ■ ***Doc***





LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El motor gráfico ha mejorado muchísimo con respecto a GR.
[+] El modo On-line le da mucha vida al juego.
[-] En ocasiones, el sistema para apuntar no es muy preciso.
[-] La falta de checkpoints puede llegar a desesperarte.

16+

8.9	**GRÁFICOS:** Supera con creces el aspecto de la primera entrega y hace uso de un engine 3D muy avanzado.
9.2	**AUDIO:** Los efectos de sonido son de lo más realista y las voces han sido dobladas por actores profesionales (y reconocibles).
8.5	**JUGABILIDAD:** El juego en equipo y la paciencia son la clave en Ghost Recon 2. El sistema para apuntar tiene algunos fallos.
8.7	**DURACIÓN:** La dificultad de las 15 misiones del juego te obligará a emplear mucho tiempo en completarlas.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si te gustó el primer Ghost Recon, el nuevo motor gráfico y las novedades jugables (que no son demasiadas), te dejarán satisfecho. Si acabas de conocer la saga, puede que su dificultad o su repetitivo desarrollo te deje algo frío.



PlayStation 2

En todo momento podremos ordenar a los miembros del equipo (si no han muerto, claro): explorar, avanzar, lanzar granadas, fuego de cobertura, mantener posición y reagrupar

MIDWAY ARCADE TREASURES 2

Los 20 clásicos Midway que faltaban en tu colección

COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: DIGITAL ECLIPSE SOFT.
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
RECREATIVAS: 20
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 85 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 29,95 €

http://www.midway.com

Su excelente selección de recreativas y un precio sin competencia (24 Euros), hicieron del primer volumen de *Midway Arcade Treasures* un éxito de ventas en todo el mundo, que sorprendió incluso a sus propios creadores. Esta segunda entrega recoge aquellas *coin-op* que echamos en falta en la edición anterior, incluyendo el que ha sido el mayor éxito de **Midway** en la década de los 90: la franquicia *Mortal Kombat*. En un principio, ***Midway Arcade Treasures 2*** iba a reunir la trilogía *MK* al completo (así se presentó en la feria **E3**), pero en el último momento se decidió incorporar el primer *Mortal Kombat* a *MK Deception* en calidad de extra, dejando *MK2* y *MK3* para la recopilación. El chasco ha sido gordo, pero podremos consolarnos con otras 18 recreativas más, algunas de ellas de una calidad e importancia indiscutibles. Los toscos polígonos de *Hard Drivin'* pueden parecer ridículos hoy en día, pero en su momento fueron una auténtica revolución gráfica. La gente se agolpaba alrededor de aquella cabina en la que se reproducía con sorprendente veracidad los controles de un coche de verdad (marchas y embrague incluido). Otras recreativas pioneras como *Arch Rivals* (que sentó las bases de *NBA Jam* y similares) o *Pit Figther* (el primer *beat'em-up* con gráficos digitalizados) también han sido recuperadas para ***Midway Arcade Treasures 2***, junto a *coin-ops* no tan innovadoras pero sí de popularidad indiscutible, como *Gauntlet 2*, *Xybots*, *NARC*, *APB*, *Championship Sprint* o *Total Carnage*. Como ya pasaba con el anterior volumen de

¡ENTREVISTAS, FOTOS Y MUCHO MÁS!

La imagen de algunas entrevistas es pésima (parecen grabadas con un vídeo 2000), pero su interés es indudable. Lo mejor, los tráilers originales de *Mortal Kombat 2* y *3*.



CHAMPIONSHIP SPRINT (1986)

RAMPAGE WORLD TOUR (1997)

CYBERBALL 2072 (1989)

GAUNTLET II (1986)

MORTAL KOMBAT II (1993)



Midway Arcade Treasures, encontraremos unas cuantas recreativas sin otro interés que el arqueológico. Uno no se explica qué hacen bodrios como *Timber, Wizard Of Wor, Xenophobe, Wacko* y *Kozmik Krooz'r* junto a *Mortal Kombat 2* y *3*. *Primal Rage, Spy Hunter II, Cyberball 2072* (antecesor de los *Madden NFL* de **EA**) o *Rampage World Tour* no son para tirar cohetes, pero en su momento tenían una legión de *fans* que seguro no perderán la ocasión de volver a disfrutar de ellos, ahora desde casa. Una conversión realizada, una vez más, por **Digital Eclipse**, que firma un excelente trabajo, sobre todo si tenemos en cuenta la particular resolución que ofrecían algunas de las máquinas de **Midway**. Se ha querido potenciar además el apartado de extras, incluyendo no sólo información y entrevistas con los creadores de muchas de las *coin-op*, sino incluso los tráilers originales de *MK2* y *MK3*, algo que sabrán apreciar los fanáticos de esta saga de lucha. Estaréis de acuerdo conmigo en que no se puede ofrecer más por menos de 30 Euros. ■ ***Nemesis***

«20 RECREATIVAS CLÁSICAS DE MIDWAY QUE ABARCAN TODOS LOS GÉNEROS: LUCHA, CONDUCCIÓN, SHOOTERS, DEPORTE...»



MIDWAY A. T. 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] 20 recreativas por menos de 30 Euros. Menudo chollo.
[+] Incluye muchos más extras que el primer Arcade Treasures.
[-] Pit-Figher está demasiado acelerado.
[-] Al final no se ha incluido el primer Mortal Kombat.

16+

8.0 **GRÁFICOS:** No se valora la calidad de los gráficos, sino su fidelidad a los originales. En este caso, la conversión es casi perfecta.

7.8 **AUDIO:** Los Mortal Kombat no suenan tan bien como las recreativas, pero el sonido de las demás conversiones es intachable.

9.2 **JUGABILIDAD:** ¿Puede haber algo más jugable y divertido que una máquina recreativa?

8.7 **DURACIÓN:** Gauntlet II, MK 2 y MK3 son la garantía de que pasarás meses enganchado a estos juego junto a tus amigos.



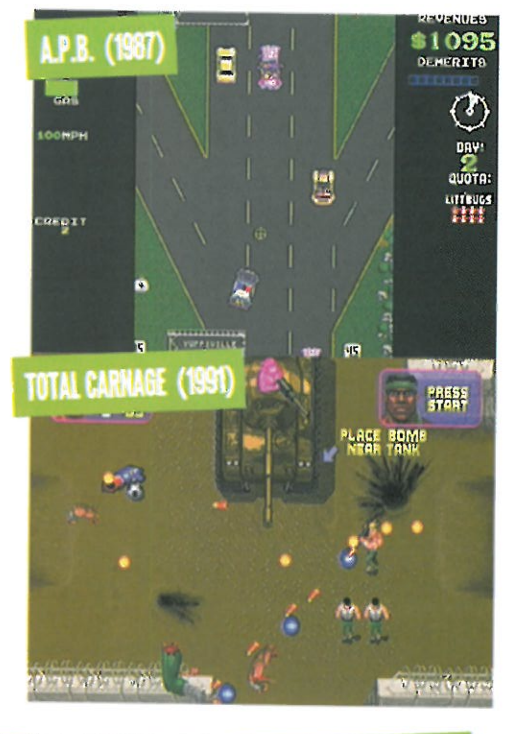
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Que una morralla como Xenophobe no enturbie tu juicio. Por 29,95 Euros podrás llevarte a casa clasicazos de la talla de MK2, MK3, Total Carnage o Hard Drivin'. Una oferta que ningún treintañero debería rechazar.



8.9 (SOBRE 10)

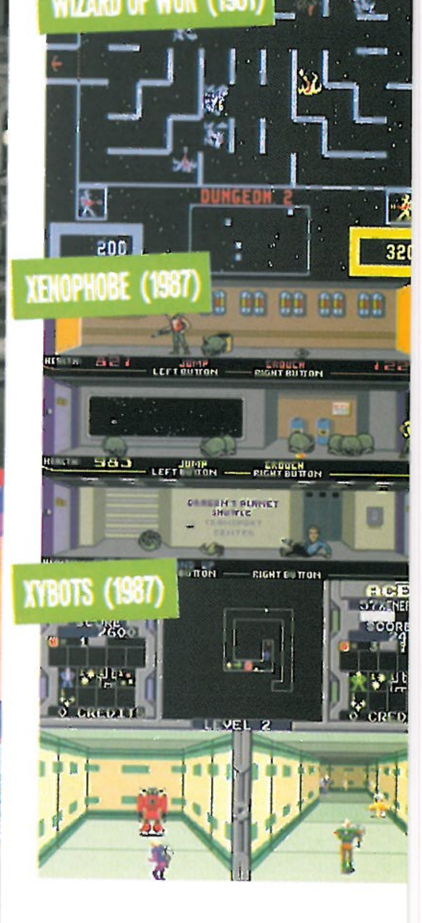
PlayStation 2 Revista Oficial - España







■ Midway Arcade Treasures 2 también incluye su consabida cuota de morralla. ¿De verdad había gente dispuesta a meter cinco duros en máquinas tan lamentables como Wacko o Timber?



MODO NORMAL

MODO NUDISTA

LARRY UNCUT

Los usuarios europeos vamos a tener el honor de disfrutar de *Magna Cum Laude* tal y como lo concibieron sus creadores, con desnudos integrales y sin la censura de la versión USA. Para ello deberás acabarte el juego y contactar con el tío Larry en el bar Lefty's. Te dará el modo Nudista por 269 tokens.



COMPAÑÍA: SIERRA
DESARROLLADOR: HIGH VOLTAGE
DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SIMULADOR DE LIGÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
HORAS DE JUEGO: 6/9
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CASTELL.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 226 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

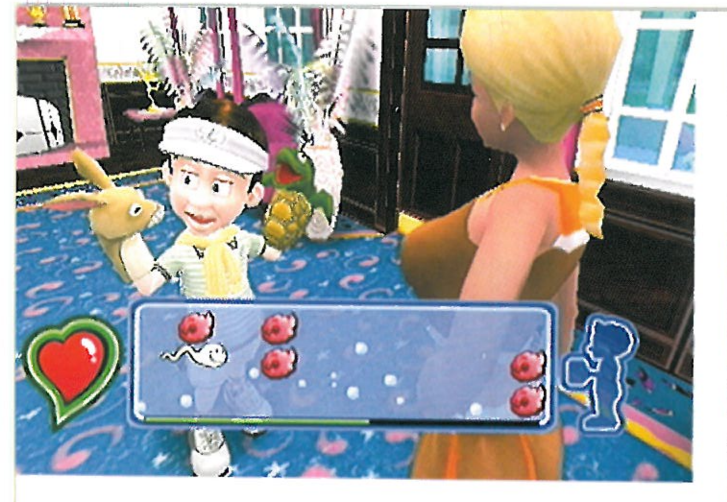
http://www who-is-larry.com

LEISURE SUIT LARRY
MAGNA CUM LAUDE

Es bajito y cabezón, pero toda una máquina de ligar

Maniac Mansion (NES), *Escape From Monkey Island* (PS2), *Broken Sword* (PSone, GBA)... La historia de los videojuegos nos ha demostrado que se pueden hacer magníficas aventuras gráficas en consola, pero en la mayoría de los casos su calidad no se ha visto refrendada en las listas de ventas. Los usuarios de consola no acaban de acostumbrarse a la mecánica de unos juegos ideados para disfrutarse con un ratón y un teclado de PC. Conscientes de ello, en **Sierra** decidieron rescatar la saga *Larry* (una leyenda del género), elevando la carga erótica (las picaronas insinuaciones en los *Larry* de PC han dado paso al sexo explícito) e incorporando minijuegos que atrajeran al gran público de consola. El resultado ha decepcionado a los puristas del género y a algún que otro mitómano del personaje, pero a cambio ha conquistado a miles de usuarios (*Magna Cum Laude* está arrasando en las listas de ventas). Larry Lovage, sobrino del Larry Laffair de PC, protagoniza este homenaje a las comedias universitarias (Desmadre a La Americana, La Revancha De Los Novatos...), en la que llevará a cabo todo tipo de misiones: disfrazarse de mascota del equipo local, bailar al estilo *Dance Dance Revolution*,

«LARRY LOVAGE RECOGE EL TESTIGO DE SU TÍO LARRY LAFFAIR, ESTRELLA DE LA SAGA DE AVENTURAS DE SIERRA»







Concursos de camisetas mojadas, destrucción de valiosos legados artísticos... Este juego va a levantar más de una ampolla



servir copas en un bar *gay*, dialogar y sobre todo mentir como un bellaco con tal de ligarse a la chica que se le ponga por delante. Neumáticas y despampanantes, las mujeres de *Magna Cum Laude* abarcan todos los clichés de las comedias juveniles. Está la animadora boba, la psicópata, la profesora cañón y la chica perfecta, tan inteligente como guapa, la conquista imposible para un tarugo como Larry. Cada una de las 90.000 palabras de diálogo de *Leisure Suit Larry Magna Cum Laude* han sido localizadas al castellano, en uno de los mejores doblajes oídos hasta la fecha en un videojuego. Las conversaciones, en lugar de seguir el clásico patrón de las tres opciones de respuesta, han sido concebidas como un minijuego más, en el que el jugador controlará un espermatozoide durante una carrera de obstáculos. Rozar los iconos rojos conlleva bajar el índice de credibilidad de Larry, lo que le hará fracasar estrepitosamente ante las chicas. Pero en ocasiones, merecerá la pena arriesgarse ya que determinados iconos especiales (rojos también) variarán el tono de la conversación, con resultados tan divertidos como sorprendentes. Divertido e irreverente, *Magna Cum Laude* abre la puerta a una nueva generación de videojuegos para adultos, donde el sexo ha dejado de ser tabú, como lo fue la violencia tras el lanzamiento de *GTA III*. Que nos habría gustado un *Larry* como los de PC, desde luego. Pero sólo habrían vendido unas pocas unidades. ■ ***Nemesis***

LEISURE SUIT LARRY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Por encima de todo, el doblaje. Es sencillamente genial.
[+] El humor lo invade todo, desde escenarios a personajes.
[+] La versión europea llega sin la censura de la versión USA.
[-] Es el juego con más cargas de DVD de la historia de PS2.

18+

8.9 **GRÁFICOS:** Un universo cartoon repleto de detalles humorísticos y un gran detalle gráfico (en cuanto a la anatomía femenina).

9.6 **AUDIO:** El mejor doblaje al castellano del año. La banda sonora ncluye temas legendarios de AC/DC y Mötley Crue.

8.9 **JUGABILIDAD:** Los minijuegos son muy divertidos (en especial el calientamanos), aunque se repiten en exceso.

8.5 **DURACIÓN:** Aún con la guía, necesitarás más de 6 horas para culminar la aventura. Y luego te quedará conseguir el modo nudista.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: De acuerdo, habrá mucha gente que no esté de acuerdo con esta nota, pero sería injusto no valorar la valentía de Vivendi a la hora de vender un producto tan rompedor como éste, y dotarlo además de un doblaje tan bueno.

9.0 (SOBRE 10)



El juego del duro es una de las suertes mas difíciles de Magna Cum Laude. ¿Quién de los dos acabará borracho antes?

GOLDENEYE AGENTE CORRUPTO

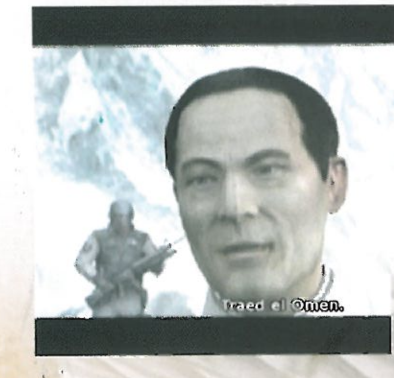
El poder absoluto corrompe absolutamente



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA GAMES LOS ÁNGELES
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
FASES: 8
MODOS DE JUEGO: 2
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 78 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 63,95 €

http://www.es.eagames.com

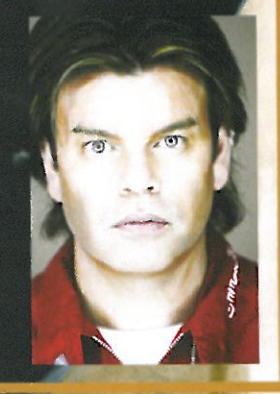
Todos los que llevamos cierto tiempo en este mundo de los videojuegos recordamos con bastante cariño aquella adaptación que los genios de **Rare** hicieron del primer filme de Bond protagonizado por Pierce Brosnan para Nintendo 64. De hecho, el juego se convirtió en la razón de la compra de la consola para miles de usuarios. Por tanto, es lógico que **Electronic Arts** (compañía experta en exprimir las licencias al máximo) utilizara el nombre tarde o temprano, sobre todo ahora que cuenta con la posibilidad de lanzar juegos al mercado ambientados en el universo que ideó Ian Fleming. Lo que tenemos entre manos, sin embargo, no se basa en ninguna de las películas concretamente (al igual que los títulos anteriores para consola), pero es que ni siquiera nos pone en la piel de Bond, sino en la de un agente sin nombre que trabaja para Auric Goldfinger. Sin duda el mayor acierto del juego, al menos para los *fans* de Bond es el extraño cóctel de personajes que presenta, y que cubre todas las épocas. M (jefe de MI6) tiene la cara de Judi Dench, Francisco Scaramanga, Dr. No, Pussy Galore, Oddjob o Xenia Onatopp engloban el catálogo de secundarios, mientras que las localizaciones que visitaremos en el transcurso de la



Los personajes secundarios ayudan a crear una historia bastante original

LA BANDA SONORA

El conocido músico y DJ Paul Oakenfold ha sido el encargado de supervisar todo el apartado musical del juego. Su experiencia con los ritmos electrónicos ha sido fundamental para crear la potente banda sonora de *GoldenEye Agente Corrupto*.





acción también han sido vistas en muchos de los filmes de 007. Como aprovechamiento de una licencia, desde luego, ***GoldenEye: Agente Corrupto*** es todo un ejemplo a seguir. Sin embargo, cuando llegamos a la parte jugable, las cosas cambian bastante. Los programadores de **EA Games** han pretendido producir un *shooter* en primera persona puro y duro, sin concesiones a otros géneros, ni siquiera a la aventura. Las únicas dosis de imaginación a las que tendremos que recurrir serán a la hora de decidir cómo acabar con cada enemigo. Además de las armas que podremos controlar (con la posibilidad de llevar una en cada mano), seremos capaces de efectuar todo tipo de «perrerías» con los rivales. Desde arrojarles al vacío o a cualquier tipo de máquina que acabará con su vida a utilizarlos de escudo humano mientras sigan vivos, pasando por provocar explosiones en cadena gracias a la inestimable ayuda de las granadas y los sempiternos barriles explosivos (¿cuándo aprenderán los enemigos a no colocarse cerca de ellos?). Son estos toques de originalidad los que nos invitan a seguir avanzando (junto con el argumento) por unas fases monótonas, no del todo bien diseñadas y en muchas ocasiones demasiado vacías. La gran presencia de enemigos se suele traducir en un suplicio más que en un desafío, y en ocasiones nos encontraremos perdidos sin pistas de qué hacer a continuación. Un juego correcto y repleto de acción pero sin carisma. ■ ***Dani3po***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las múltiples referencias a toda la saga Bond.
[+] La posibilidad de ser el malo de la película.
[-] El desarrollo es demasiado repetitivo.
[-] Los niveles no son un prodigio de diseño.



8.4 **GRÁFICOS:** Los escenarios son vacíos y repetitivos. Al menos el resto es bastante correcto, pero sin alardes.

8.9 **AUDIO:** La banda sonora original merece ser escuchada en solitario, mientras que los efectos y voces cumplen su cometido.

8.3 **JUGABILIDAD:** Al principio resulta divertido, pero su mecánica se agota pronto en lo que respecta a la variedad.

8.7 **DURACIÓN:** Los niveles son largos, pero los puntos de salvar se encuentran muy mal repartidos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Mucho nos tememos que, pese a todas las licencias incluidas en el juego, GoldenEye Agente Corrupto no será el shooter estrella de estas navidades, y no sólo porque un juego llamado Kill-Zone campe a sus anchas por el catálogo de PS2.



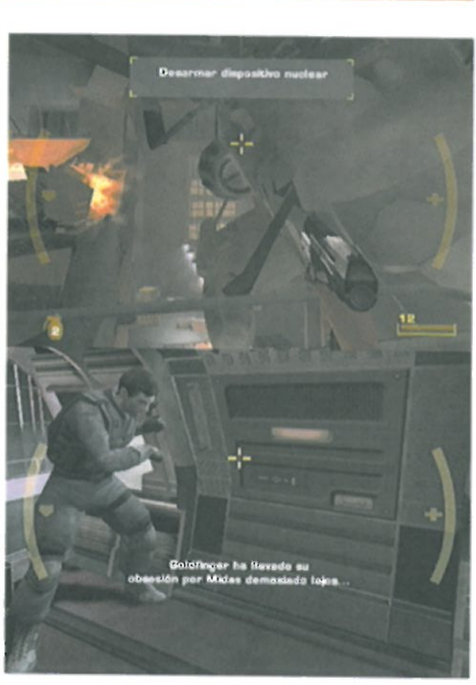
PlayStation 2



■ **Gracias a nuestro ojo biónico seremos capaces de ver a través de las superficies sólidas, entre otras cosas**



A pesar de que Electronic Arts siempre suele incluir el modo de juego a través de Internet, en *GoldenEye: Agente Corrupto* tendremos que conformarnos con la clásica pantalla partida. Un máximo de cuatro jugadores podrán jugar en tres modalidades diferentes: Enfrentamiento, Lucha y Dominación. A nuestra disposición se ponen un total de 22 mapas, muchos de los cuales están extraídos de filmes clásicos de Bond, como la *Lanzadera De Moonraker*.



PlayStation 2
Revista Oficial - España

CONCURSO



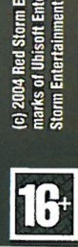
GHOST RECON 2

UbiSoft y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a enrolarte en una arriesgada misión en ***Ghost Recon 2***. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del día 18 de enero. Puedes ser el afortunado ganador de uno de estos premios: 3 lotes de un sistema de altavoces Z-5500 y un juego GR2; 3 lotes de un sistema de altavoces Z-5300 y un juego GR2; 3 lotes de un sistema de altavoces Z-2300 y un juego GR2; y 11 lotes de un juego GR2.

- **3** lotes de un Sistema de Altavoces Logitech Z-5500 + 1 Juego Ghost Recon 2
- **3** lotes de un Sistema de Altavoces Logitech Z-5300 + 1 Juego Ghost Recon 2
- **3** lotes de un Sistema de Altavoces Logitech Z-2300 + 1 Juego Ghost Recon 2
- **11** lotes de 1 Juego Ghost Recon 2













¿Dónde transcurre el juego?

A) Corea del Norte **B**) América del Sur **C**) Las Alpujarras

CONCURSO «GHOST RECON 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **ghostrecon2ps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **ghostrecon2ps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de enero.

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE

LEMONY SNICKET

La literatura infantil vuelve a servir de fuente de inspiración...



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **AMAZE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
PAÍS DE ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
GÉNERO: **AVENTURA**
FORMATO: **DVD-ROM**
PERSONAJES: **3**
NIVELES: **16**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST.**
INVENTOS: **4**
NIVELES DIFICULTAD: **1**
MEMORY CARD: **205 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **59,95 €**

http://www.activision.com

Otra peli navideña, otro videojuego que se suma a la lista de los reyes magos. Pero no os equivoquéis, no es un símil de *Harry Potter* (¡ni mucho menos!). Es cierto que la historia de estos tres niños huérfanos es tan triste como la del joven mago, pero el desarrollo y el argumento es algo «descorazonador» y más si al comienzo de la aventura el narrador te advierte de que si busca un comienzo y un final feliz te busques otro juego... En fin, que para las penas la vida misma. ***Una Serie De Catastróficas...*** es la adaptación del filme protagonizado por Jim Carrey, basado en los populares cuentos homónimos que tanto éxito han tenido en EE.UU. (pero que en España aún no se han hecho mucho hueco dentro de la literatura infantil, todo hay que decirlo). Al fallecer los padres de Klaus, Violet y Sunny, el Conde Olaf decide hacerse con la tutela de los hermanos con el codicioso objetivo de apoderarse la herencia que les pertenece. Encerrados en la Mansión, el jugador deberá ayudar a los Baudelaire a cumplir las duras tareas que el Conde les encomienda (como acabar con las ratas y arañas que pululan por las habitaciones), a sortear los peligros del laberinto de setos de Tío Monty e inspeccionar la tétrica casa de Tía Josephine. Para ello, a lo largo de 16 interesantes (que no divertidas) misiones deberás controlar alternativamente a los tres personajes. Cada uno posee cualidades diferentes: Klaus es el más valiente y lucha contra el enemigo; Sunny es muy ágil y afronta las misiones de plataformas; y Violet es la cabeza pensante, idea todo tipo de inventos que sus hermanos deberán utilizar para poder progresar en la aventura. Así, el Atizador de Fruta sirve para atacar al rival desde lejos, el *Baby* Cohete permitirá a Sunny volar y el Coscorrón es muy útil para golpear objetos y enemigos. ***Anna***

«UN TOTAL DE 16 MISIONES INSPIRADAS EN LA PELÍCULA HOMÓNIMA PROTAGONIZADA POR JIM CARREY»

UNA SERIE DE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La posibilidad de controlar a los tres personajes.
[+] Los inventos de Violet son muy ingeniosos.
[-] El motor gráfico es bastante tosco.
[-] Las misiones son interesantes, aunque no divertidas.

3+

8.1 **GRÁFICOS:** Justa variedad de escenarios, el motor gráfico es muy limitado y el diseño de entornos es un triste reflejo de Harry Potter.
8.2 **AUDIO:** El doblaje al castellano es bastante bueno y la banda sonora perfecta para la acción y desarrollo del juego.
8.0 **JUGABILIDAD:** Intuitivo y muy, muy sencillo. Apenas hay complicaciones. El uso de los inventos es lo mejor del título de Activision.
8.0 **DURACIÓN:** Ni corto, ni largo. En su justa medida para el público al que va destinado. Incluye el aliciente de desbloquear extras.

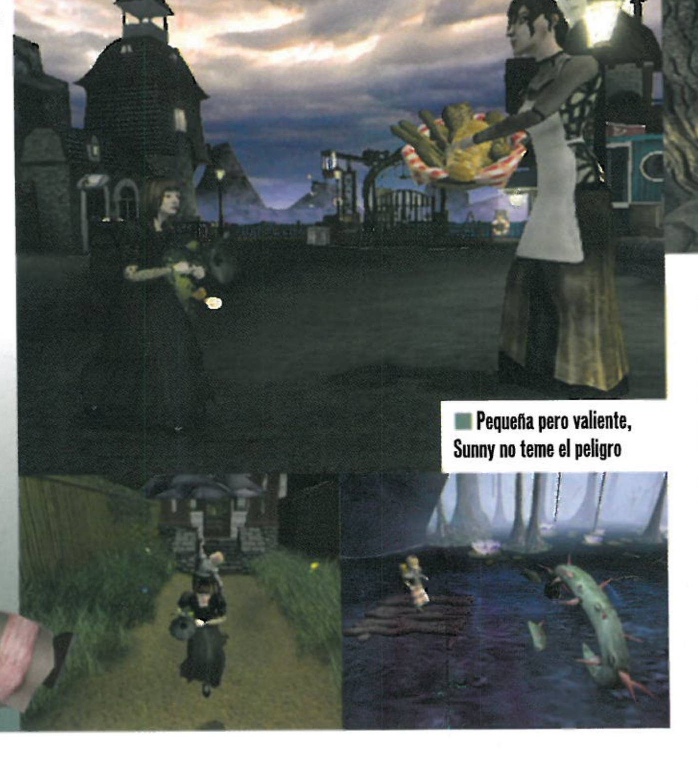
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si te gusta la peli, puede que el juego también. Pero no te equivoques, Una Serie de Catastróficas... no ofrece la magia de un Harry Potter. Su desarrollo es muy lineal y las misiones son poco ocurrentes (está todo ya bastante visto).



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial · España

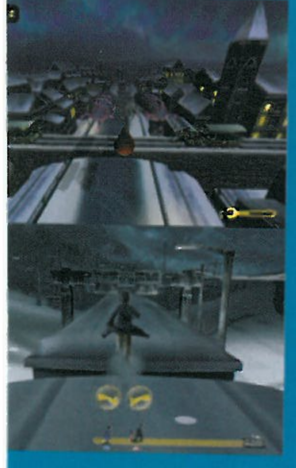


Pequeña pero valiente, Sunny no teme el peligro



Klaus se encarga de luchar cuerpo a cuerpo con el enemigo





COMPATIBLE CON EYETOY

Gran parte de la aventura se desarrolla en el interior del tren, aunque también se incluye alguna que otra misión en el exterior (como hacer de Indiana Jones sobre los vagones). Además, *Polar Express* incluye varios minijuegos compatibles con la cámara *EyeToy*, como decorar un árbol de Navidad y conducir el *Polar Express* hacia el Polo Norte...

POLAR EXPRESS

¿Quieres conocer a Papá Noel? Pues... ¡Sube al tren!

No podía faltar en estas fechas la típica película ñoña que tiene como único objetivo despertar el espíritu navideño y mantener la ilusión de miles de niños de que algún día será él, el afortunado que irá al Polo Norte a conocer a Santa Claus. Te guste o no el filme, la adaptación al videojuego seguro que entretendrá a los más «peques» aficionados de **PlayStation 2** (por lo menos es más colorista y alegre que el título de **Activision**...). Durante la travesía el jugador encarnará al niño protagonista (no es que se me haya olvidado su nombre, es que ningún personaje lo tiene) y deberá superar multitud de pruebas, algunas inspiradas en las del largo y otras originales, con la ayuda de los sabios consejos de sus compañeros; la niña negrita, el «gordopilo» y el niño de barrios marginales. De vagón en vagón, se presentarán peligros y desafíos que en cierto modo recuerdan a los vividos en la tercera entrega de Harry Potter, *El Prisionero De Azkaban,* sólo que en éste el poder de la magia no tiene cabida. Muñecos parlantes obstaculizarán tu camino y tendrás que acabar con ellos arrojándoles objetos; sigilosamente y sin ser visto deberás avanzar por instancias para coger el objeto que necesitas... Y así un sinfín de tareas. Además, curiosamente, el juego también es compatible con *EyeToy* y dispone de varios minijuegos (como decorar un árbol de Navidad y conducir el *Polar Express*). En definitiva, aunque se trate de un símil mediocre del título del aprendiz de mago, **Polar Express** cumple con las expectativas de una licencia cinematrográfica. Pero lo que no se le perdona es que no haya sido doblado al castellano. ■ ***Anna***



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: HX HALIFAX
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CAPÍTULOS: 6
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS.
CÁMARA EYETOY: SÍ
MEMORY CARD: 78 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 54,95 €

http://www.proein.com



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Inclusión de minijuegos para jugar con la cámara EyeToy.
[+] El diseño de personajes es bastante fiel a los del filme.
[-] Poca originalidad, las pruebas recuerdan a las de Harry Potter.
[-] No haber sido doblado al castellano.

3+

8.2 **GRÁFICOS:** Escasa variedad de escenarios (la mayor parte del juego se desarrolla en los vagones). Correcto diseño de personajes.

7.9 **AUDIO:** Pecado capital para un juego infantil, y de licencia, no haber sido doblado al castellano.

8.4 **JUGABILIDAD:** Sencillo a más no poder. La mecánica recuerda al último título de Harry Potter, sólo que más «pobretón».

8.1 **DURACIÓN:** Un total de 6 niveles con variadas misiones y extras que desbloquear. Además, están los minijuegos con EyeToy...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Es un juego que no está mal (aunque hay títulos más divertidos y originales) y está respaldado por una licencia cinematográfica de éxito seguro. Si te decantas por Polar Express, no olvides que no está doblado al castellano...



(SOBRE 10)

PlayStation 2

■ El tren está repleto de marionetas que quieren hacer parar el tren. Acaba con todas

«RECREA FIELMENTE A LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA, PERO NO ESTÁ DOBLADO AL CASTELLANO»



Los choques serán una constante en el juego. En algunos circuitos la mitad de los rivales circulará en sentido contrario al tuyo

CRASH 'N·BURN

Aquí lo más importante no es participar

PlayStation.2

COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: CLIMAX
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
CAMPEONATOS: 7
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 120 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 39,95 €

http://www.eidosinteractive.com

La mecánica del clásico *Destruction Derby* parece haber resucitado últimamente para ofrecernos juegos de conducción en los que la destrucción de los vehículos rivales es casi tan importante como la propia competición por llegar el primero a la meta. Títulos como *FlatOut* o *Burnout 3* han dejado bien claro que el público actual está ansioso de este tipo de sensaciones extremas. La última propuesta en este sentido nos llega de los prolíficos programadores **Climax** y, la verdad, es que al menos sobre el papel tiene mucho que ofrecer. Para empezar, el número de oponentes en pantalla hará que siempre tengas alguno con el que pelearte, y en muchas ocasiones la carretera se convertirá en una especie de «sálvese quien pueda». Llegar a la meta intacto es una labor casi imposible y tampoco se nos recompensa demasiado por dañar a los contrarios, por lo que la mejor alternativa será evitar las confrontaciones. Los circuitos que visitaremos serán versiones bastante pobres de ciudades conocidas, como San Francisco, Nueva York o Las Vegas. Lo cierto es que esta pobreza gráfica también llega a los coches, pues no gozan de mucho detalle. Se nota que los programadores han puesto su mayor esfuerzo a la hora de dotar de velocidad al juego y, sobre todo, de crear una completísima modalidad de juego On-line. Esta última característica, junto con su relativamente reducido precio son sus mayores bazas. ■ ***Dani3po***



En la tienda podremos equipar nuestro vehículo

«LAS CARRERAS SE CONVERTIRÁN EN OCASIONES EN AUTÉNTICAS BATALLAS CAMPALES»

CRASH N BURN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El control es intuitivo y accesible para todos los jugadores.
[+] Incluye una gran cantidad de campeonatos y pruebas.
[-] Los vehículos no gozan de ninguna personalidad.
[-] Los escenarios son bastante simplones.

3+

8.4 **GRÁFICOS:** La fluidez del motor y la gran cantidad de vehículos en pantalla ocultan unos circuitos mediocres.

8.5 **AUDIO:** Las voces en castellano y el rugir de los motores son lo más destacable de un apartado que no pasa de correcto.

8.5 **JUGABILIDAD:** La posibilidad de acabar con los rivales no está demasiado bien implementada, aunque las carreras son divertidas

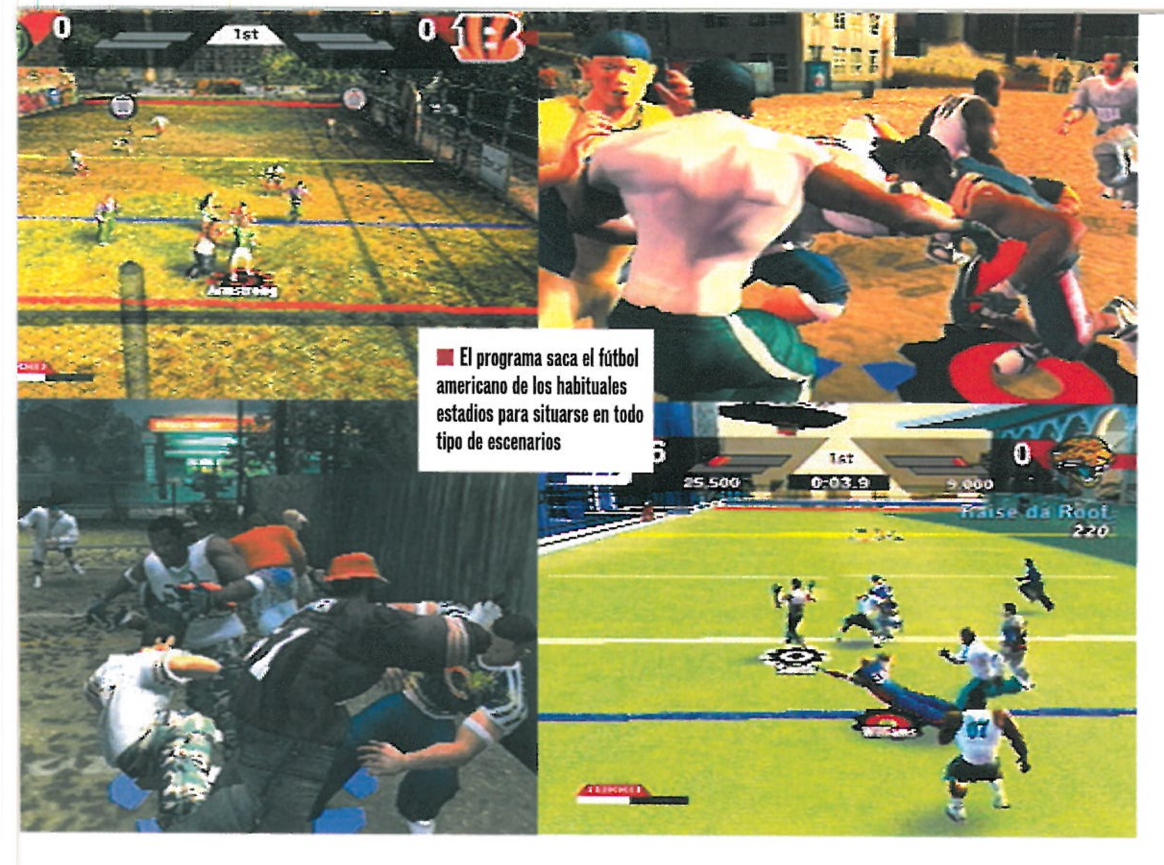
8.6 **DURACIÓN:** Tenemos la opción de ir mejorando el vehículo y si jugamos On-line la diversión podrá alargarse bastante.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Nos encontramos ante uno de esos juegos cuya máxima y casi única ambición es divertir al jugador. No ofrece nada nuevo, pero te entretendrá durante un tiempo limitado, sobre todo si juegas con amigos a través de la red.



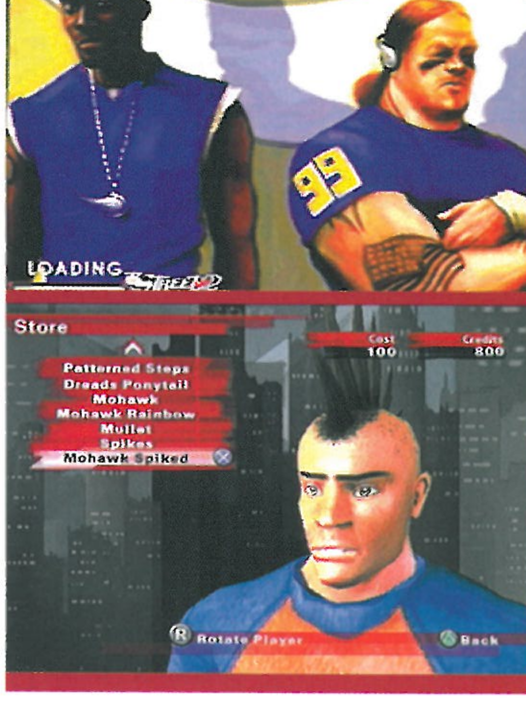
PlayStation.2 Revista Oficial - España



■ El programa saca el fútbol americano de los habituales estadios para situarse en todo tipo de escenarios

JUGADORES

Se incluyen estrellas de la NFL y jugadores ficticios. Además, el Editor permite modificar el aspecto físico así como elementos del atuendo: gorras, camisetas de la NFL y todo tipo de complementos.



NFL STREET 2

La segunda parte del fútbol americano más arcade



COMPAÑIA:
ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR: THX
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAIS ORIGEN: EE.UU.
GENERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD ROM
JUGADORES: 1-4
PERSONAJES:
NFL Y CALLEJEROS
MODOS DE JUEGO: 6
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
TEXTO-DOBLAJE:
INGLÉS/INGLÉS
MEMORY CARD: 50 KB
OPCION 50/60: NO
PVP REC.: 63,95 €

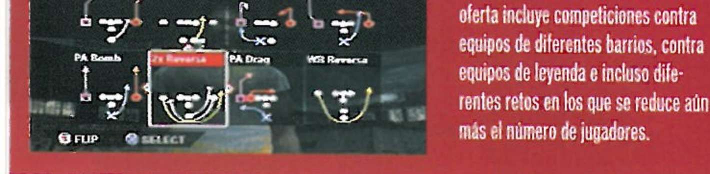
http://http://www.es.ea games.com

El año pasado el mundo del fútbol americano se unió al baloncesto y al *hockey* sobre hielo dentro de los simuladores *arcade* de la serie **Big**. ***NFL Street 2*** recoge este mismo espíritu en un programa en el que la jugabilidad es el aspecto más destacado. Para conseguirlo, se vuelve a recurrir a la reducción en las dimensiones del terreno de juego y del número de jugadores por equipo. Tampoco falta la espectacularidad con todo tipo de acciones entre las que destacan los denominados «movimientos de estilo». Con ellos se llena una barra de energía que permite activar unos segundos de superioridad de una forma similar a lo que ocurre en el popular «on fire» de *NBA Jam*. El sistema de control no sufre modificaciones significativas con respecto a su antecesor, manteniendo el ritmo y la sencillez para ejecutar las diferentes jugadas divididas en ocho categorías;



cuatro de ataque y el mismo número de defensa. Entre las escasas novedades se encuentra la mejora gráfica de las repeticiones, en las que se ha introducido la posibilidad de reproducir las acciones en cualquier momento y la de elegir planos y ángulos sin ningún tipo de limitación. Sin embargo, se mantiene la lejana perspectiva como única opción para seguir el juego. Las restantes innovaciones consisten en la ampliación de escenarios y nuevos modos de juego. Dentro de estos últimos se incluyen más competiciones que van desde pruebas uno contra uno, a partidos contra leyendas de la NFL. ■ ***CHIP & CE***

«EL RITMO, LA SENCILLEZ EN EL CONTROL Y LA ESPECTACULARIDAD EN LOS GOLPES, BLOQUEOS Y SALTOS DAN EL TONO ARCADE AL JUEGO»



COMPETICIONES

Se incrementan los modos de juego pasando de cuatro a seis. La nueva oferta incluye competiciones contra equipos de diferentes barrios, contra equipos de leyenda e incluso diferentes retos en los que se reduce aún más el número de jugadores.



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La espectacularidad en los movimientos.
[+] El entorno de los campos de juego.
[-] La pérdida de situación momentánea.
[-] La escasa oferta visual.

3+

8.3 **GRÁFICOS:** Aunque mejoran las repeticiones, no se solucionan los problemas de la única cámara para seguir el juego.
8.4 **AUDIO:** De nuevo el Hip-Hop es el protagonista en el aspecto musical, incluyendo temas populares en el mercado norteamericano.
8.6 **JUGABILIDAD:** Es lo más destacado, aunque no se ha solucionado la pérdida de la noción del juego en determinados momentos.
8.4 **DURACIÓN:** La incorporación de nuevos modos mejora este apartado, incluyendo la conexión a través de la Red.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El programa ofrece escasas novedades con respecto a su antecesor en un nuevo intento de Electronic Arts de llevar el espíritu de NBA Street al fútbol americano. Sin embargo, sigue presentando problemas pendientes de resolver.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

A GOLPE DE ESPADA...

Así tendrán que abrirse paso los protagonistas del juego en cada batalla. Pero, para otorgarle una mayor variedad, **Krome Studios** también ha incluido arcos y un sencillo sistema para utilizar el caballo como un arma muy contundente.

EL REY ARTURO

Las aventuras del mítico personaje en un fascinante juego para PlayStation 2



COMPAÑÍA:
BUENA VISTA INTERACTIVE
DESARROLLADOR:
KROME STUDIOS
DISTRIBUIDOR:
KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: AUSTRALIA
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
NIVELES: 6
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 56 KB
OPCION 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.konami.com/gs/kingarthur/

Aunque la película ha pasado un tanto de «tapadillo» por nuestros cines, la proclamada como verdadera historia del Rey Arturo ha tenido la suficiente repercusión como para acabar convertida en un divertido *beat'em-up*. Los responsables de la hazaña son un grupo de desarrollo australiano, **Krome Studios**, con títulos como *Ty: El Tigre De Tasmania* a sus espaldas. Con ***El Rey Arturo*** han realizado una labor espléndida, que ha quedado reflejada sobre todo en la reconstrucción de escenarios que aparecen en la película y en los personajes, para los que se ha tomado como modelo a los actores reales. La aventura sigue los acontecimientos del largometraje a lo largo de seis niveles, en los que Arturo, Lancelot, Bors y Ginebra, entre otros personajes, lucharán para abrirse camino. La mecánica es sencilla, golpear y eliminar a cuanto enemigo se ponga por delante. Puede variar el estilo, yendo a caballo, utilizando espada o arco, pero la finalidad será la misma. Puede que para algunos sea algo repetitivo, pero al menos cuenta con una serie de detalles de muy buena calidad en el apartado gráfico. También se ha dispuesto un modo cooperativo, así como uno de lucha en diferentes escenarios que se irán desbloqueando a medida que se avance en la aventura principal, junto a vídeos. Un juego cuando menos curioso para estas navidades. ■ ***R. Dreamer***



■ **Emocionantes combates junto al Muro de Adriano**

EL REY ARTURO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Detalles de buena calidad en los gráficos, como los cuerpos flotando en el agua y las texturas de algunos escenarios.
[+] Que esté traducido al castellano.
[-] La mecánica resulta demasiado simple.

12+

8.8 **GRÁFICOS:** Efectos brillantes como el agua, pero las animaciones durante los combates son un tanto rígidas.
8.5 **AUDIO:** Prácticamente nos encontramos con una banda sonora en consonancia con la aventura, piezas orquestales para la batalla.
8.0 **JUGABILIDAD:** Si la historia te parece interesante, el juego será mucho más divertido, porque la mecánica es bastante monótona.
8.3 **DURACIÓN:** Además de la aventura principal, está el modo cooperativo y una serie de escenarios para luchar contra otro jugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Un título con destellos de brillantez en el apartado gráfico y sombras en la jugabilidad. La mecánica no aprovecha el concepto de beat'em-up para dotar de fluidez y dinamismo a la acción que transcurre en la pantalla.







■ **Derrota a los explotadores de campesinos sin compasión**

PRINCE OF PERSIA
EL ALMA DEL GUERRERO

¡Nuevas habilidades de combate!

¡Impresionanes movimientos acrobáticos!

¡Desactiva mortíferas trampas!

¡YA EN TU MÓVIL!

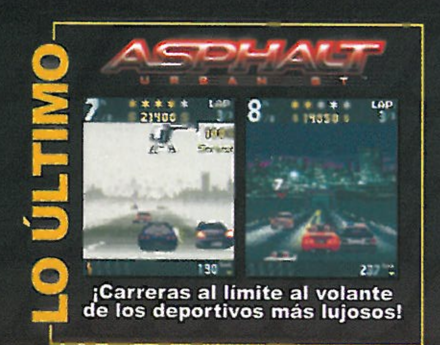
También disponible en PC, PS2, Xbox y Game Cube.

UBISOFT

www.princeofpersiagame.com

DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

LO ÚLTIMO



¡Carreras al límite al volante de los deportivos más lujosos!



PUZZLE

ATRAPAPALABRA

BACKGAMMON

ARCADE



¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*
con el texto JUEGO OP15
y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OP15 al 5525.

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

O llama al 806 556 555** *y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.*











Sony Ericsson K700 | Sony Ericsson T610 | Nokia 6230 | Nokia 3510i | Nokia 6600 | Motorola V500 | Motorola V80 | Sagem My X5-2 | Siemens C65 | Samsung E800

(2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES
Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, **Sony Ericsson** K500, K700, T610, T630, Z500, Z600, Z1010, **Motorola** C380, C650, T720, V180, V220, V300, V500, V525, V600, **Sharp** GX-10, GX-15, GX-20, GX-30, **Samsung** E700, E800, E820, X450, **LG** 5300i, 5400, 7100, **Sagem** My V55, My-V65, My-V75, My X5-2, My X7, **Siemens** C55, C60, C65, CV65, CX65, CXV65, M50, M55, MC60, SL55, S55, SX1, **Panasonic** X60.

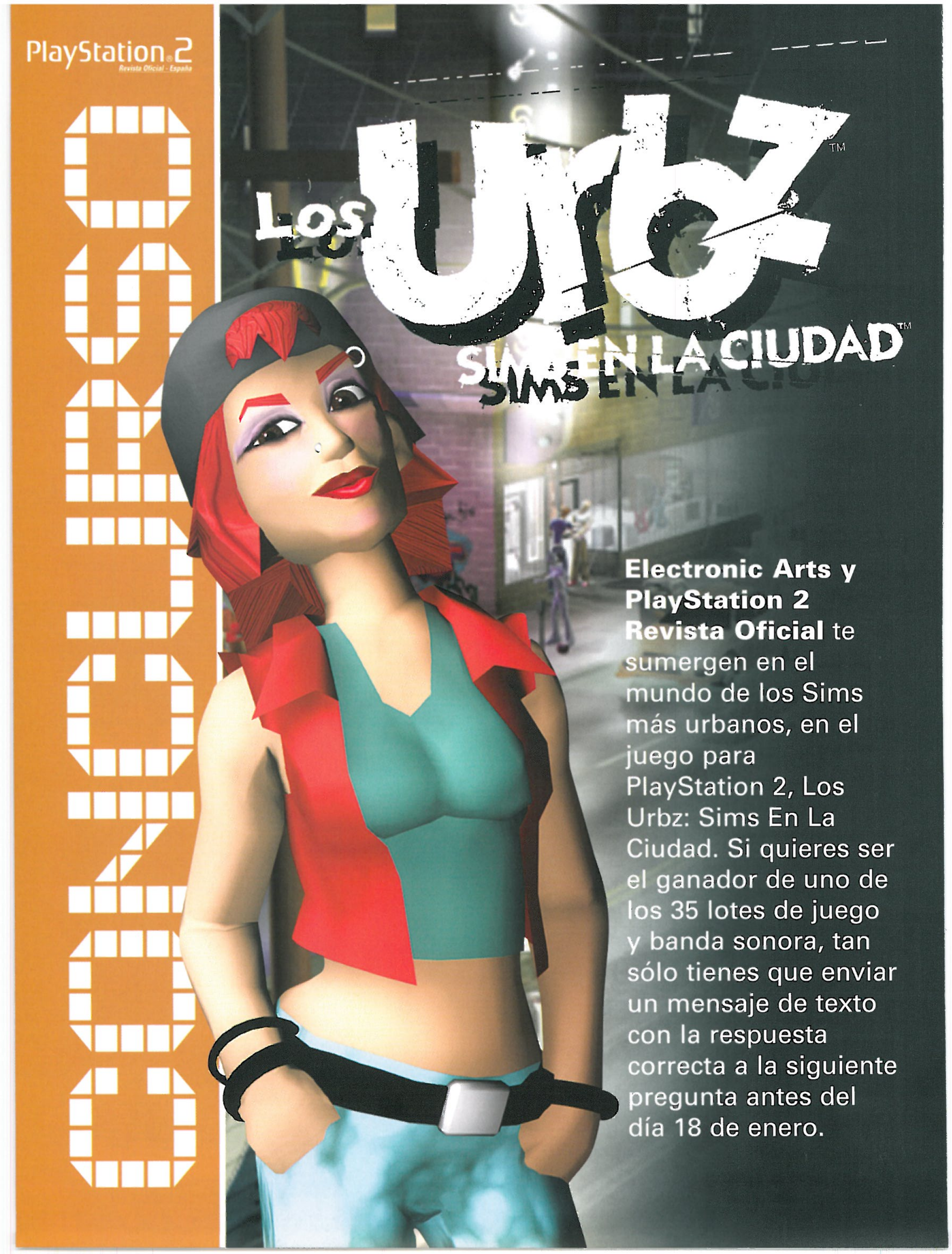
*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc (en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Vía 806. 1,06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc.
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda.

Más juegos de calidad en



www.gameloft.com




PlayStation 2
Revista Oficial - España
CONCURSO
Los Urbz
Sims en la Ciudad
Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te sumergen en el mundo de los Sims más urbanos, en el juego para PlayStation 2, Los Urbz: Sims En La Ciudad. Si quieres ser el ganador de uno de los 35 lotes de juego y banda sonora, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de enero.



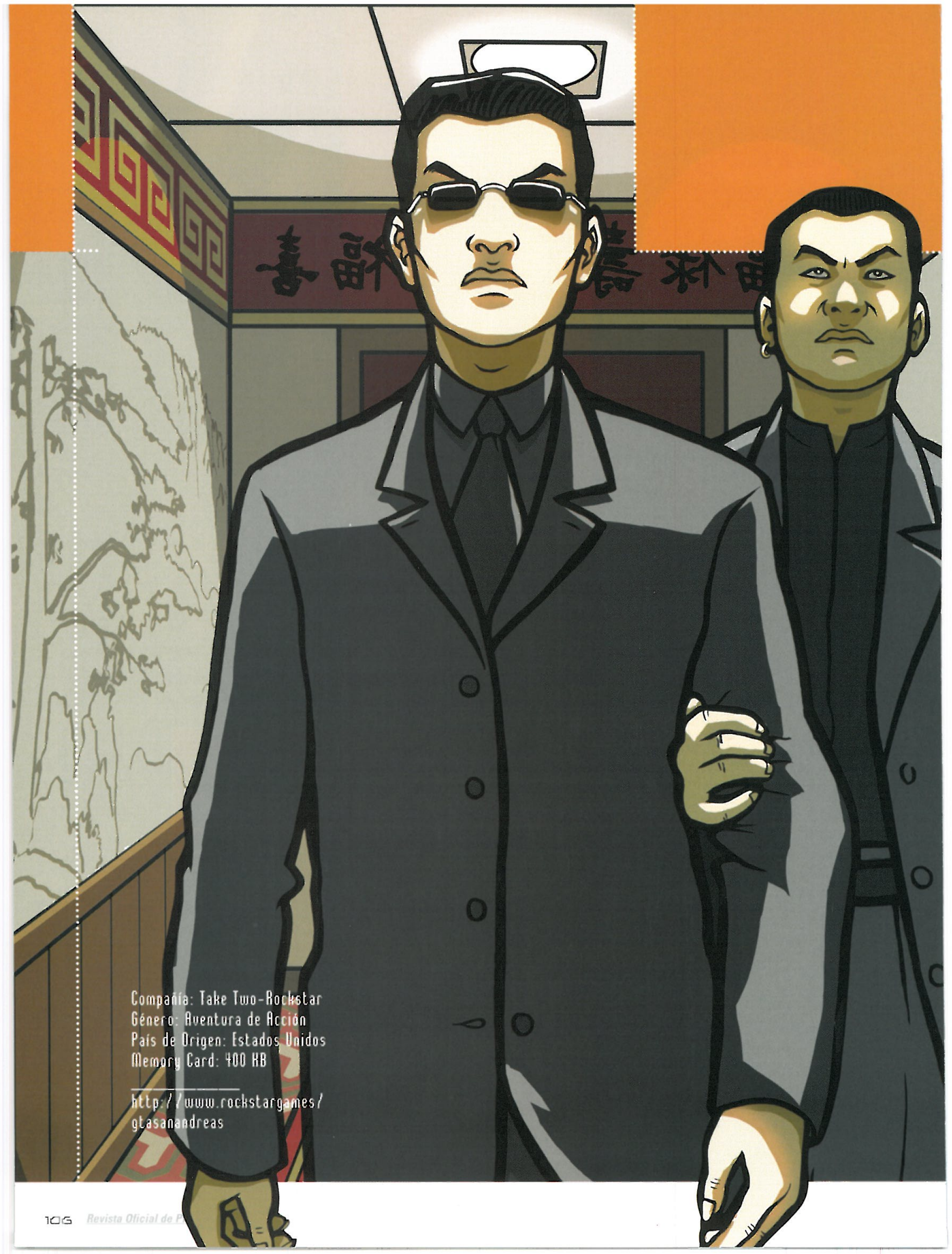
¿Qué compañía ha desarrollado el juego?

A) Liebre Soft **B**) Mirrorsoft **C**) Maxis

CONCURSO «LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **urbzps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **urbzps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de enero.



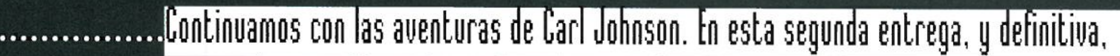
Compañía: Take Two-Rockstar
Género: Aventura de Acción
País de Origen: Estados Unidos
Memory Card: 400 KB

http://www.rockstargames/
gtasanandreas

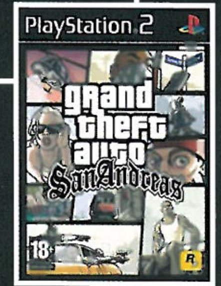
POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final



Continuamos con las aventuras de Carl Johnson. En esta segunda entrega, y definitiva, de la guía de GTA: San Andreas os desvelamos el camino principal a seguir en las tres últimas localizaciones del juego: Countryside, San Fierro y Las Venturas. ¡Buena Suerte!



GTA SAN ANDREAS

Countryside

TENPENNY

Bien, nos espera una misión bastante campestre y de dominio sobre la moto. De momento, ve a la armería, coge una buena «pieza» y monta en una moto de «cross» que necesitarás para andar por los montes. Ve al punto amarillo y de allí al rojo.
Una vez que llegues a la cabaña, debes liquidar al tipo que está escondido, pero si atacas a los federales que custodian la cabaña, te será más difícil matarle. Lo mejor es rodear la cabaña y, avanzando con cuidado ocultándote entre los árboles ve por detrás, sube por la escalera y espera a que venga el tipo. Liquídalo de un disparo y luego mata a los federales que entren en la habitación.
Ahora aprovecha para hacer una foto a tu víctima.
Regresa por donde has venido y cuando bajes por la montaña, recibirás una llamada de César. Misión cumplida.

CATALINA

Conocerás a la sexy prima de Cesar que te pedirá que hagas por ella cuatro «trabajitos» de nada. Estos trabajos serán señalizados en el mapa con el símbolo $. El primero de ellos consiste en robar un camión cisterna. Deberás conducirlo al punto de reunión y allí recibirás la llamada de «The Truth». A partir de aquí también podrás cumplir sus misiones.
Lo más importante de la primera misión de Catalina es que habrás recibido la capacidad de conducir camiones.
Tras el largo viaje hasta encontrarte de nuevo a Catalina, la segunda misión será el robo de una casa de apuestas. Catalina te dará una serie de detonadores con sus correspondientes cargas explosivas. Inutiliza con la carga la puerta roja y haz lo mismo con la caja fuerte del interior. Después de esto, tendrás a toda la policía tras tus pies ya que tiene localizado tu vehículo. La única opción es el clásico camuflaje que has practicado otras veces. El mejor sitio es Dillimore y así podrás conducir a toda velocidad por la autopista. De allí, ve a buscar a Catalina y tendrás tu merecida recompensa.
Después podrás elegir dos misiones. De momento ve a Blueberry y aprovecha la ocasión para montar en un bonito squad.
Tendrás una peligrosa carrera en una carretera polvorienta llena de barro con tipos en squad que no paran de disparar. Tendrás a Catalina disparando para ti en el camino, así que todo es cuestión de habilidad. Algunos de los niños malos dejan caer unas maletas, no las cojas de momento hasta que hayas matado a todos tus enemigos y luego simplemente recoge las maletas señaladas con cruces verdes en el mapa. Tras cumplir la misión, recibirás una nueva llamada de Cesar, pero antes de atenderle, ve a robar un banco a Palomino.
Allí, el primer minijuego es apuntar a los clientes y guardias de seguridad, y que nadie baje la mano porque sino sonará la alarma. Si acaso tienes la mala suerte que salta la alarma, recoge el botín y dispara a los policías en la moto. Monta en una de ellas y sigue a Catalina hasta la ciudad a una cierta distancia para que los polis no la sigan a ella, mientras tú

te encargas de la policía... Ve hasta el punto señalado en el mapa para acabar la misión y podrás cumplir las peticiones de Cesar.

CESAR

Empieza una nueva misión en plan carreras, similar a la que tuviste en la ciudad. Conduce el coche hasta el punto donde te indica el mapa y Cesar te propondrá una competición con los coches. Aquí la cosa se complica porque estamos en un entorno muy bonito, pero no muy apto para correr. Inténtalo hasta que lo consigas porque éste será el primer paso para Wun Zi Mu, un próximo contacto en San Fierro. Pero no todo acaba aquí, Catalina te propone otra excitante carrera y quién sabe que más cosas, pero cuando acabes deberás visitar a «The Truth».

THE TRUTH

Te encontrarás a este aliado en Angel Pine y te propondrá robar una cosechadora. Tras aceptar esta peculiar misión, ve a la granja donde está localizada la máquina. Aparca el coche detrás de la misma y encárgate de los tipos que están trabajando si dan demasiados problemas, pero ten cuidado que algunos llevan escopetas. Escala la cerca para llegar hasta la cosechadora y escapa por la ruta indicada en el mapa; si te persiguen, para y enfréntate a ellos para no dar demasiadas pistas sobre quién te encargó el asuntillo. Un detalle bastante sádico es perseguir a la gente con la cosechadora por razones obvias. Una vez finalizada la misión y ya en compañía de «The Truth» tienes que destruir todo un silo de «hierba» ante la inminente llegada de los helicópteros de la policía. Empieza un minijuego con un tiempo límite: con el lanzallamas deberás ser capaz de destruir la mayor cantidad de invernaderos posible.
Cuando llegue el helicóptero pide ayuda a «The Truth», éste te dará un lanzacohetes. Así que ya podrás deshacerte fácilmente del helicóptero. La misión está cumplida y tienes un nuevo escenario ante ti: San Fierro.

San Fierro

CARL JOHNSON

Tras llegar al garaje deberás ir a conocer a Jethro, coge el coche más cercano y como siempre ve al punto señalado en el mapa. Avisa a Jethro con el claxon del coche para que monte en él y ahora rumbo al hospital, donde Jethro tiene que echar un vistazo. Tras acabar, ve ahora al puesto de perritos de Dwayne y haz sonar de nuevo tu claxon. De allí ve a la estación



de policía, señalizada en azul en el mapa. Ahora sólo hay que recoger a Zero en su tienda y misión preliminar cumplida.
Lo más importante de todo lo anterior es que tendrás la opción de comprar la tienda de Zero por 30.000 dólares. Cuando los reúnas, tendrás acceso a las misiones de Zero. Regresa al garaje y recibirás una llamada de Tenpenny para una misión en la que tendrás que suplantar a un aparcacoches de un hotel y robar un coche con droga. Bien, ve al hotel Vank Off. Aparca y sigue a uno de los aparcacoches hasta el interior del aparcamiento y mátale. Róbale sus ropas y sal a la calle. Cuando veas un Merit azul oscuro ve a por él ofreciendo tus servicios. Ahora tienes que sacar la droga y depositarla en el garaje y devolver el coche en su sitio, tal como te indica el mapa. Ahora sal a la calle y haz la llamada de aviso a Tenpenny. Su droga está lista y tú puedes regresar cuando quieras al hotel para más misiones como aparcacoches.
La última parte de todo es dar un escarmiento a los albañiles que están construyendo un edificio por sobrepasarse con tu hermana. Una misión muy divertida porque tienes que derribar el edificio con el bulldozer, atropellar al encargado y salir corriendo con la hormigonera. Tras esto, podrás resolver las misiones del sindicato.

EL SINDICATO

Cuando llegues, deberás buscarte la vida y conseguir el coche más rápido que puedas hasta que llegues a Red County. Y de ahí ve a Angel Maine. Aparca donde te indica el mapa y ve al punto rojo del tejado. Tendrás que hacer fotos a cuatro tipos del sindicato desde ese punto. Es una misión fácil en sí, lo difícil es que los cuatro están en sus respectivos coches y tendrás que ser bueno con la cámara.
Cuando regreses al garaje, habla con Wu Zi Mu que te propondrá algunos asuntos con tipos del Sindicato. El primero es Jizzy, situado cerca del puente Gant. Tras llegar allí, verás el club de alterne de Jizzy y pídele trabajar a sus órdenes. Tendrás que llevar a sus chicas a diversos lugares de la ciudad, todo un chofer bien educado. Tras dejar a la chica, Jizzy te llama y te pide que liquides a uno de sus proxenetas rivales. Es fácil, sólo tienes que pillarle con el coche, lo malo es que sólo tienes dos minutos para hacerlo. Tras ellos, tendrás que ayudar a unas prostitutas que están siendo golpeadas. Ve al viaducto y sin dudarlo, descarga tu cargador sobre ellos. Regresa al coche y espera instrucciones. Por último, ve al centro de la ciudad y localiza una limusina blanca. Bien, hazte con ella y sigue las indicaciones del mapa a través de las colinas. Procura que la limusina no explote o tengas un accidente porque la misión habrá finalizado. Cuando llegues a tu objetivo, recibirás una llamadita de Wu Zi, y a partir de este momento, las misiones de Wu se encuentran disponibles.
La misión de Mendez es muy sencilla. Ve al punto azul del mapa y tras escuchar una conversación con tipos del Sindicato, Jizzy necesita tu ayuda para recuperar el contenido de una furgoneta que está siendo robada. Ve allí, coge una moto y elimina a todos los ladrones motorizados y sin límite de tiempo, por lo que podrás disfrutar de lo lindo en esta ocasión sin demasiados agobios.
Lo siguiente es más estresante porque junto con T-Bone y Jizzy debes atender la llamada de Mike Toreno. Por desgracia, la batería del móvil de T-bone está casi agotada y sólo tienes cinco minutos y medio para poder cumplir esta misión. Conduce lo más rápido posible siguiendo las instrucciones de T-Bone. La trayectoria sería desde Doharty pasando por el Puerto para finalizar en el aeropuerto. Allí pasa a la pista y dispara contra la furgoneta y los motoristas que la acompañan. Destruye la furgoneta y sal pitando de ahí hasta dar con un taller de pintura para que la policía no reconozca tu vehículo porque estás en caza y captura como tantas otras veces.
Regresa al garaje en Doherty y en el punto rojo recibirás una nueva llamada. Ve a Easter Basin y tras hablar con T-bone, ve al punto de la furgoneta y recoge un lanzacohetes y un rifle de francotirador. Utiliza la moto para moverte a través de las sucesivas barricadas que aparecerán en el mapa. Se trata de destruir las barricadas con el lanzacohetes y disparar a los francotiradores situados en la terraza. Nada difícil para un niño malo como tú. Por cierto, luego tendrás que ir a un Pay'N'Spray para limpiar tu nivel de búsqueda.
La siguiente misión es bastante sencilla, se trata de policías corruptos y un periodista al que se le ha ido la lengua. Ve a la estación de Cranberry y sigue al tren donde se ha montado el periodista. Cuando el tren llegue a Los Santos, sigue cuidadosamente al tipo sin que sospeche de ti ya que la misión es liquidar tanto al periodista como a un amigo con el que ha tenido una cita. Cuando llegue al parque de atracciones del puerto ya es momento de ir a por ellos. Dos tiros certeros y misión concluida.
Para la misión de Ice Cold Killa debes estar en el garaje entre las 20:00 y las 6:00. Tendrás una conversación con Cesar y te dará una pistola con silenciador. Coge el coche y ve al garito de Jizzy.

MISIONES MOTORIZADAS

Aparte de la historia central que hemos narrado en la guía, en San Andreas se pueden hacer muchas cosas. Algunas de ellas es la conducción de vehículos, donde el juego se muestra pródigo, pudiendo conducir por las circunstancias del guión algunos de ellos, pero también puedes utilizar los vehículos como fuentes de dinero o consecución de objetivos. Así, podrás conducir ambulancias para poner tu barra de vida al máximo, también podrás ser un maquinista de trenes con entrega de mercancías variadas, mensajero en bici, camionero, taxita o aparcacoches. Cuando hayas hecho una misión donde participe uno de estos vehículos, podrás utilizarlo para realizar estas pequeñas misiones.

ACADEMIAS

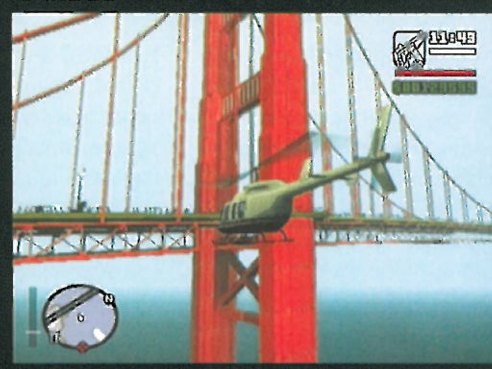
__Hay unas habilidades básicas que debes dominar en San Andreas. Son las siguientes:

CONDUCCIÓN



__La escuela de conducción está situada al lado del garaje en Doherty.

PILOTO



__Una vez realizada la primera misión con los aviones, tendrás acceso a la escuela de pilotos. La habilidad de pilotar es vital en la última parte del juego.

BIKES



__Para ser el más hábil en las dos ruedas tanto motorizado como una simple bicicleta, visita la escuela de Bikes situada en el estadio de Las Venturas.

NÁUTICA



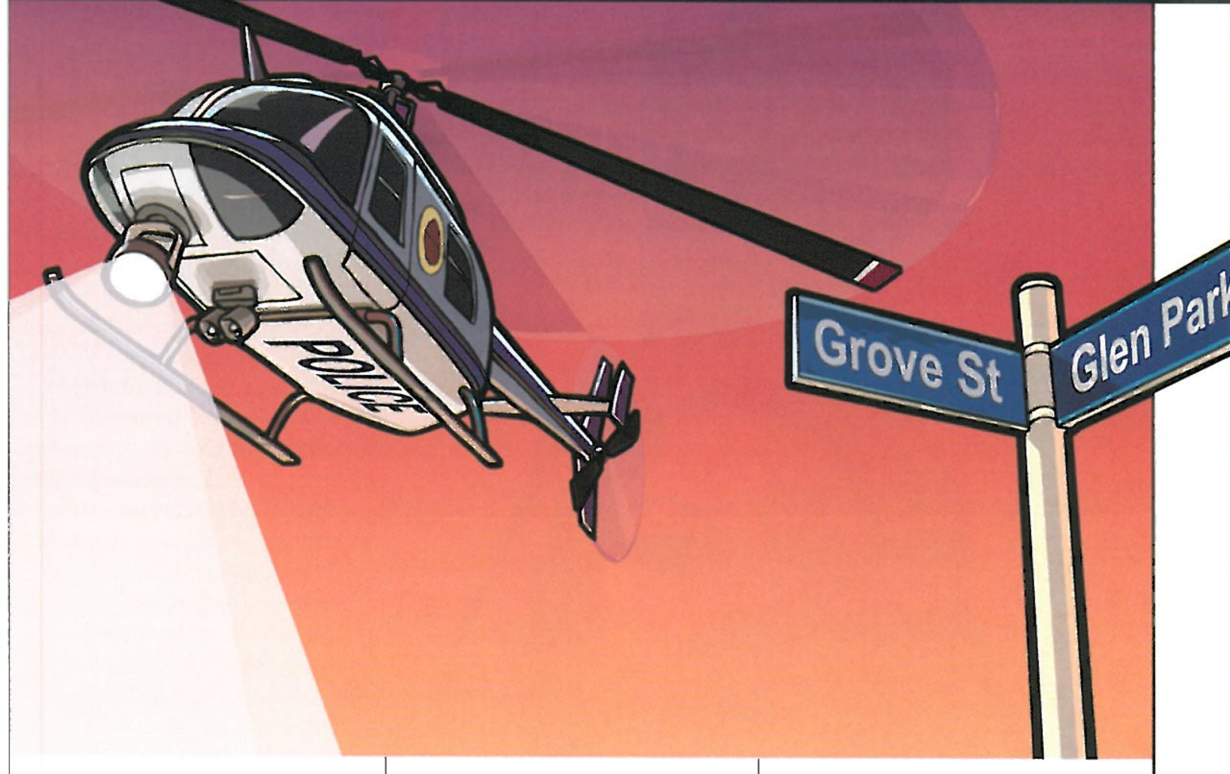
__Cuando acabes la misión Pier69 podrás acceder a los cursos de pilotaje de lanchas en el puerto.

Como no puedes pasar, porque te han denegado la entrada, sube por el andamio hasta que llegues al techo del club. Avanza hasta el punto amarillo y déjate caer allí. Ve por el pasillo que tiene la alfombra y baja por las escaleras hasta que llegues al bar. Cuando veas a Jizzy huirá. Mata a sus guardaespaldas y recoge sus armas. Ahora ve a por ese maldito chulo y dispárale. Cuando caigas, recoge su móvil. Tras esto, atiende la llamada de Cesar.
Cesar te espera en Pier 69. En la azotea, ve con tu rifle de francotirador y liquida a tres tipos señalados como miembros del sindicato. Luego, tendrás un peculiar enfrentamiento con T-Bone. Seguidamente, ve a la indicación del mapa y pilota una de las lanchas motoras. Para tu tranquilidad, se conduce igual que los coches, por lo que sólo es cuestión de que le cojas el «tranquillo». Tendrás que disparar a una de las lanchas que está huyendo. Antes de montar debes tener un buen arsenal a tu disposición. Ve a por ella y dispárala continuamente hasta que explosione.
La última parte de esta sección empieza, como siempre, en el garaje. Allí descubres que Toreno intenta escapar en el helipuerto. Pues nada, hay que impedirlo, pero tendrás una pelea bastante seria con los tipos que protegen a Toreno... No desesperes y recoge el lanzacohetes. Persigue al helicóptero a lo largo de la autopista, es una de las escenas más emocionantes de todo el juego. Sólo es cuestión de puntería y de no tener ningún accidente antes que Toreno pase a la otra vida junto con su vehículo aéreo.

WU ZI MU

Conocerás a Wu Zi Mu, un tipo bastante extraño y tu primer contacto con la mafia oriental. Entra en el coche y llévale hasta el lugar indicado en el mapa. Avanza con cuidado y tras una puerta se desatará el infierno. La banda rival de Wu Zi Mu quiere cargarse a tu nuevo amigo y debes protegerle; es decir, que no sufra ningún tipo de daño. La mejor táctica es usar las esquinas o los contenedores de basura a modo de escudo hasta que no quede nadie con vida. Luego, subid al coche y primera misión finalizada.
La segunda misión es ayudar a Ran Fa Li a recoger un paquete del aeropuerto. Sino fuera porque también hay enemigos sería una misión de lo más fácil. Ve al parking del aeropuerto, deja allí tu vehículo y monta en el que te está esperando. Como los miembros del Da Nang te han bloqueado las salidas, ve por la calle central hasta la rampa de salida y procura que el coche salga lo menos dañado posible. Deberás atropellar a alguno de la pandilla de Da Nang para que puedas largarte sin muchos agobios del aeropuerto. Una vez allí ve hasta tu punto de encuentro en el mapa a través de la autopista. Tendrás algunos chicos en moto que intentarán incordiarte. Utiliza todas tus tácticas en la carretera para deshacerte de ellos. Fin de la misión.
La siguiente prueba tiene también que ver con los chicos de Da Nang, y es en el bosque. Tienes que hacer que tu parabrisas trasero esté lo más completo posible hasta el final de la misión. Nada del otro mundo, por lo que has visto.
Por el contrario, el asalto anfibio

tiene más complicaciones. Tu personaje necesita saber nadar y bucear a la perfección, así como tener una gran capacidad pulmonar. Si no es así, tienes que mejorar sus habilidades en esta materia. La misión sólo puede cumplirse en un horario nocturno de 20:00 a 06:00 AM. Cuando estés preparado ve al puerto. El objetivo es un buque cisterna anclado en el fondo de la bahía. El viaje hasta el barco lo tienes que hacer nadando y sumergiéndote a través de las distintas boyas, según te indique el juego. En un momento determinado te harás con un cuchillo. Después, acércate al buque y evita las luces de los vigías o te dispararán. Avanza despacio hasta que llegues a una plataforma al lado del barco, sube a ella y escala al barco muy despacio. Mata con el cuchillo a los guardias por la espalda y, haciendo el menor jaleo posible. Baja por las escaleras hasta que llegues a tu objetivo en el punto rojo del mapa. Bien, ahora regresa por donde has venido hasta llegar al puerto y, utilizando la misma técnica que antes, bucea la mayor cantidad posible de tiempo y respirando breves momentos en la superficie. Fin de la misión en el puerto.
La última prueba, la que destruirá el clan Da Nang, se desarrolla en un barco portacontenedores. Llegarás allí en helicóptero. Salta al agua y entra en el punto rojo. Una vez arriba, tendrás toda una batalla con los malos entre los contenedores. Cuidado con los ángulos muertos y los francotiradores. Además, aprovecha a mirar lo que ocultan las cajas porque encontrarás vida, munición y chaleco antibalas. Tras la cubierta, aparecerá en la bodega de carga más contenedores con personas refugiadas en su interior, ya que además de las drogas, los Da Nang también se dedican al tráfico de personas. Ahora debes subir al puente de la embarcación y acabar con toda la cúpula de poder de los Nang. Su jefe, Snakehead, es un hábil espadachín, nada que un buen par de tiros no pueda solucionar; si todavía te queda munición, claro. Tras esto, ya han acabado las misiones con Wu, pero todavía te queda una con el Sindicato.



SINDICATO

Tras acabar con los planes de Nang, todavía queda el problema del crack en tu particular cruzada contra la droga. En primer lugar, debes ir a por un coche en el Bomb Shop, donde tendrás todo lo necesario para volar el principal almacén de droga de la ciudad.
Es sencillo, sólo tendrás que seguir los puntos en el mapa hasta que plantes la bomba en el almacén objetivo.
A continuación, en tan sólo cuarenta segundos, deberás escapar del almacén, montar en el coche y saltar por la valla en plan película de Hollywood.
Sí, todo parece muy sencillo. Lo malo es hacerlo en tan poco tiempo. Pero una vez que finalices esta fantastica la misión, el Desierto te espera.

Desierto: Misiones

TORENO

La primera misión de Toreno es bien divertida: conducir el típico «monster-truck» tan comunes en las carreteras norteamericanas. Es uno más de los «minijuegos» o carreras que tan útiles son a la hora de adquirir una mayor experiencia con el coche. Tras la carrera, las cosas se ponen más serias porque tienes que robar un camión en marcha. Pero no te preocupes, con las indicaciones de Cesar y un poco de fortuna, regresarás al punto de partida sano y con 7.000 dólares. Ahora, ve a la indicación en forma de «T» situada en el mapa.
Tras la escena de introducción, dirígete al punto rojo del mapa y recoge el lanzacohetes. Monta en uno de los squad siguiendo el punto amarillo del mapa. Una vez allí, colócate en el punto rojo del escenario. Desde allí tendrás que defender al helicóptero de tu amigo de los ataques de otros adversarios aéreos. El lanzacohetes es tu mejor aliado, pero un consejo, no dispares a las naves cuando estén encima de ti porque los restos que caigan te llevarán a mejor vida. En total, son cinco aeronaves a derribar. Ahora sólo queda recoger el paquete lanzado por el helicóptero junto con algunos valiosos objetos, como un paracaídas y un corazón para repostar vida. Ve al punto verde y fin de la misión.
Por último, en el Desierto podrás comprar una propiedad, necesaria para seguir con el hilo de la historia. Si no tienes suficiente dinero, puedes dedicarte a ganar un dinerillo extra con las misiones de vehículos, y además deberías aprender a volar un avión.

Las Venturas Misiones

A modo de Las Vegas, Las Venturas es el paraíso de los casinos. Ve primero al casino Four Dragons y habla con Woozie que tiene problemas con sus empleados que se están dejando influenciar por algunos matones de bandas rivales. Bien, la misión consiste en acorralar con el coche a estos tipos y asustarles sin llegar a matarles. Habrá un medidor de «miedo» que irá subiendo mientras demuestras tu pericia con el matón acorralado en el capó del coche. Si conduces por dirección prohibida, mucho mejor. Ganarás 5.000 dólares por esta misión.

La siguiente prueba es la visita a la presa y detener la explosión de cuatro cajas de dinamita. Para ello, utiliza el camión dumper antes de las 2:30 o todo volará por los aires. La localización de los cartuchos te lo indica las marcas verdes del mapa.
Ahora debes escapar de la seguridad de la presa. Para ello, utiliza una motocross y usa las rampas para saltar a través de los guardias. En fin, huye lo más deprisa que puedas.
Posteriormente tendrás que visitar una factoría de Sindacco que te está proporcionando material en mal estado para tu casino. Bien, como siempre, coge un coche y ve al punto amarillo del mapa. El edificio de Sindadcco es el de color verde. Así que aparca en las proximidades y acércate a pie. Coge el arma que hay al lado de la grúa. Ahora tendrás un poco de «acción» al pasar por la puerta principal de la factoría, mata a los guardas y recoge sus armas. Luego destruye la maquinaria marcadas con flechas verdes en el mapa. Tras acabar de destruir las instalaciones, regresa a tu casino.
Bien, ahora deberás tratar un asunto de peyote, la conocida droga de los desiertos mejicanos. La misión empieza en el icono amarillo y se trata de servir de guía a un grupo de música colegas de «The Truth». Coge el coche y recoge a Paul y a Maccer y llévalos a la granja de serpientes. Allí tras la conversación, mátalos y regresa a la ciudad, concretamente al Caligula's Palace donde conocerás a Rosie y recibirás una nueva llamada de Woozie para una nueva misión.
Entra en el Caligula's Palace y ve a la oficina de Ken señalada con un icono blanco. Tienes que hacer una misión de custodia de una ambulancia que conduce a un amigo de Ken. Ve a la calle y encuentra la ambulancia donde está tu objetivo.
Dispara al conductor y cuando se detenga la ambulancia, monta en ella. Después ve hasta el punto rojo del mapa para terminar esta misión.
La siguiente prueba tiene como protagonista a Tenpenny. Dirígete al icono con la letra «C» en el mapa en Pricke Pine. Tu misión te conduce hasta Aldea Malvada a eliminar a una persona con pruebas policiales contra Tenpenny.
Ve a la señal roja del mapa y allí te encontrarás con un buen número de agentes federales protegiendo al testigo. De momento, no te enfrentes a ello y espera a que aparezca un par de helicópteros. En ese momento, tu hombre será señalizado en el juego. Dispárale y sé el primero en recoger la documentación, así acabará la misión.
Otra prueba interesante es la que ocurre en el Royal Casino, icono «D» en el mapa. Allí veras a Madd Dogg con problemas. Coge un «pickup», la típica furgoneta americana, y deposita allí con todo cuidado a Madd entre las cajas. Debes conducir con mucho cuidado hasta el hospital en la marca amarilla del mapa. Cualquier golpe puede matar a Madd.
Regresa al Caligula's Palace y tras la escena cinemática, ve al aeropuerto. Coge el chaleco antibalas del hangar y roba el avión.
Despega y vuela hasta el punto amarillo del mapa y acércate al avión objetivo en una escena al más puro estilo de James Bond.
A bordo del otro avión se produce un intenso tiroteo. Sigue las instrucciones del minijuego para matar a los tipos del aeroplano. Cuando lo hagas, el piloto saltará en paracaídas, así que te toca tomar los mandos. ¿Ves como tienes que ser un experto piloto en el juego? Deberías haber seguido los cursos de piloto en los niveles del desierto. Si lo has hecho, rumbo hasta el aeropuerto de Las Venturas.
Ve ahora a Las Brujas, icono «C», y sigue a Pulaski. Se trata de perseguir y disparar su coche hasta que no tenga más remedio que parar en un pequeño poblado. Allí, podrás encargarte de él. Luego puedes escapar en su propio coche. Tras esto, recibirás una llamada de Ken y deberás regresar a su oficina. Tendrás que viajar hasta Liberty City, la mejor forma es volando.
Allí te encontrarás en medio de una refriega con la familia Forelli.





Se trata de una misión más de «limpiar» enemigos en un edificio. No hay nada complicado en esta misión, sólo agacharse y disparar hasta acabar con todos. Regresarás automáticamente a Las Venturas. Si has terminado todas las misiones de la Ciudad, recibirás una llamada de Leone. Ahora es tu oportunidad de regresar a Los Santos y terminar el hilo argumental principal del juego.

Regreso a Los Santos: Misiones

CARL JOHNSON

Después de Las Venturas, es hora de regresar a casa y que mejor que en paracaídas. Los chicos te lanzarán al tejado de la mansión de Madd Dogg. Allí recoge el chaleco y busca un arma porque los chicos malos están otra vez a tu alcance. Mata a todos y baja al balcón. Ve a la puerta señalada con el icono amarillo en el mapa. Liquida a todos los tipos del interior, baja por las escaleras y haz de nuevo otra matanza en el recibidor. Bien, recupera objetos como vida y un nuevo chaleco antibalas. Sube por las escaleras del final de pasillo, hasta que veas a Big Poppa que no puede correr mucho. Acompáñale hasta el bar y de allí al cuarto de baño. Big Poppa escapará en su deportivo. Persíguele hasta que llegues a la avenida principal, un sitio ideal para hacer explotar su coche con él dentro. Ahora recibirás una llamada de Ken. Graba tu partida.
La nueva misión tiene que ver con Toreno y tu familia. Bien, ve a la lancha motora y recoge la pistola y el cuchillo. Conduce la motora hasta la marca amarilla del mapa. Sube por la rampa y acaba con los guardias con la pistola con silenciador y el cuchillo para que ninguno de ellos accione la alarma. Tu objetivo está situado en el punto rojo. Después debes salir a la pista y robar nada más ni nada menos que un caza. De nuevo, el punto amarillo es tu objetivo y sí, podrás disfrutar de un caza y todo su inmenso poder de fuego. Aterriza en Vendant Meadows, atendiendo cuidadosamente las instrucciones de la consola. Finalizar la misión te dará 50.000 dólares.
A continuación, debes recoger a Sweet de la cárcel. Ve al punto amarillo para una particular reunión. Acompaña a Sweet hasta Grove Street. Ahora empieza un minijuego donde tendrás que limpiar de camellos todo el barrio. Aprovecha para recoger todo el dinero que sueltan al morir. Una vez que hayas liquidado a los camellos, es hora de los Ballas. Mata a alguno de ellos y espera el gran combate en las cercanías de tu vieja casa. Deberás superar varias oleadas de ataques antes de que la misión acabe.
Acto seguido deberás ayudar a Madd Dogg para que se vengue de OG Loc. Coge un coche y ve al punto amarillo del mapa donde te encontrarás a OG. Puedes perseguirle con un hovercraft y posteriormente con un pequeño kart a lo largo de la ciudad. Cuando estés cerca de Market Station podrás atraparle y acabar la misión.

SWEET

Antes que nada, visita la tienda de armas y compra unas buenas AK-47, así como chalecos antibalas. Te harán mucha falta. Regresa donde estaba Sweet y contrata a unos muchachos de Grove. Ve al punto amarillo del mapa y de allí al icono verde. En estos momentos se produce una violenta guerra de bandas, de ahí la necesidad de las AK47. Pero con esto habrás acabado para siempre con los violentos Ballas y tú serás el amo de la ciudad.
Posteriormente tendrás que limpiar la ciudad de camellos de crack y otros maleantes. Cuando controles el 35% de los barrios podrás llegar a la parte final del juego.

FINAL

Tras la charla con Tenpenny, ve al punto amarillo. En estos momentos, conducir por el centro de la ciudad puede ser bastante peligroso. Así que, utiliza la autopista para llegar a tu objetivo. Cuando te sitúes sobre el punto rojo, empieza la próxima misión. Debes ayudar a Cesar con algunos de tus hombres. Ve en el coche hasta el punto amarillo del mapa y allí de nuevo en el punto rojo, donde empezará una nueva escena cinemática.
Todo consiste en seguir a Cesar y ayudarle a seguir con vida. Sus enemigos también atacan en oleadas y las ametralladoras son la mejor opción. Sigue a Cesar en todo momento, especialmente cuando os encontréis entre las casas de los Desesperados. Una vez limpiada la zona, ya tendrás el 35% del territorio cubierto y una «S» aparecerá en el mapa. Ve allí para terminar con todo.
El objetivo es destruir la factoría de crack de Big Smoke. Bien, deberás robar una tanqueta de los Swat, aunque ellos no quieran en un primer momento.
Con la tanqueta, entra en la factoría y destruye todo. Ni que decir tiene, que este será uno de los combates más difíciles del juego. Si logras sobrevivir a todo este jaleo, aparecerá la gloriosa escena final. ■

A TU MANERA

Evidentemente, es difícil realizar una guía lineal en un juego tan poco lineal como éste. La parte publicada en el número anterior y ésta es la base del argumento central del juego con la historia personal de Carl como elemento aglutinador, pero puedes conocer más personajes en la ciudad e interactuar con ellos y, por supuesto, ligar con todo tipo de nenas; algo que no tiene demasiada importancia en el argumento, aunque sí que la tiene para disfrutar del juego. Recuerda, no tienes obligación de seguir la guía de forma exhaustiva. Tan sólo es una indicación de cómo tienes que hacer los pasos correctos que dan lugar a las misiones finales. Mientras, puedes divertirte en la ciudad con tus amigos y mejorar tu puntería y conducción.

MORTAL KOMBAT DECEPTION

ASHRAH
Fatality 1: Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Triángulo (Cerca).
Fatality 2: Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Triángulo (Distancia de Barrido).
Hara Kiri: Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Triángulo.

BARAKA
Fatality 1: Derecha, Arriba, Abajo, Triángulo (Cerca).
Fatality 2: Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Triángulo (Barrido).
Hara Kiri: Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Círculo.

BO' RAI CHO
Fatality 1: Abajo, Arriba, Derecha, Derecha, Triángulo (Barrido).
Fatality 2: Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, X (Barrido).
Hara Kiri: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Triángulo.

DAIROU
Fatality 1: Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado (Barrido).
Fatality 2: Abajo, Abajo, Izquierda, X (Cerca)
Hara Kiri: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Cuadrado.

DARRIUS
Fatality 1: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X (Barrido).
Fatality 2: Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Cuadrado (Cerca).
Hara Kiri: Izquierda, Derecha, Derecha, Triángulo.

ERMAC
Fatality 1: Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, X (Barrido).
Fatality 2: Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Círculo Barrido).
Hara Kiri: Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, X.

HAVIK
Fatality 1: Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Círculo (Cerca).
Fatality 2: Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo (Barrido).
Hara Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, Triángulo.

HOTARU
Fatality 1: Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Cuadrado (Barrido).
Fatality 2: Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo (Cerca).
Hara Kiri: Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Triángulo.

JADE
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Cuadrado (Barrido).
Fatality 2: Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Triángulo (Cerca).
Hara Kiri: Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo.

KABAL
Fatality 1: Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, X (Cerca).
Fatality 2: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo (Cerca).
Hara Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Triángulo.

KENSHI
Fatality 1: Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Triángulo (Barrido).
Fatality 2: Arriba Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo (Barrido).
Hara Kiri: Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Círculo (Barrido).

KIRA
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Círculo (Lejos).
Fatality 2: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, X (Barrido).
Hara Kiri: Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, X.

KOBRA
Fatality 1: Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Círculo.
Fatality 2: Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Triángulo.
Hara Kiri: Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo.

LI MEI
Fatality 1: Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado (Barrido).
Fatality 2: Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Círculo (Barrido).
Hara Kiri: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X.

MILEENA
Fatality 1: Derecha,Derecha, Abajo, Abajo, X (Barrido).
Fatality 2: Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, X (Lejos).
Hara Kiri: Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Cuadrado.

NIGHTWOLF
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado (Lejos).
Fatality 2: Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Triángulo (Barrido).
Hara Kiri: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, X.

SCORPION
Fatality 1: Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Cuadrado (Barrido).
Fatality 2: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Cuadrado (Cerca).
Hara Kiri: Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Cuadrado.

SHUJINKO
Fatality 1: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, X (Cerca).
Fatality 2: Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Cuadrado (Cerca).
Hara Kiri: Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, X.

SINDEL
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Cuadrado (Barrido).
Fatality 2: Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, X (Barrido).
Hara Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Círculo.

NOOB-SMOKE
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo (Lejos).
Fatality 2: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Triángulo (Barrido).
Hara Kiri: Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Triángulo.

RAIDEN
Fatality 1: Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Cuadrado (Barrido).
Fatality 2: Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Cuadrado (Lejos).
Hara-Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Cuadrado.

SUB-ZERO
Fatality 1: Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, Triángulo (Cerca).
Fatality 2: Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Cuadrado (Barrido).
Hara Kiri: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Triángulo.

LUI KANG
Fatality 1: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Triángulo (Barrido).
Fatality 2: Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, X (Barrido).
Hara-Kiri: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, X.

TANYA
Fatality 1: Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Cuadrado (Cerca).
Fatality 2: Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Triángulo (Cerca).
Hara Kiri: Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, X.



CALL OF DUTY FINEST HOUR

TODOS LOS NIVELES
En la pantalla de selección de nivel pulsa Arriba en el mando 2 y Start, Select, Select, Cuadrado en el mando 1.

RATCHET & CLANK 3

ESPADA LÁSER COMO ARMA
Con el juego en Pausa, pulsa Círculo, Cuadrado, Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda.

DEMO DE SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO
En la pantalla de título pulsa L1+L2+R1+R2.

LOS INCREÍBLES

DISPARA LÁSER CON LOS OJOS
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código GAZERBEAM.

GOLPE MORTAL
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código KRONOS.

DESTRUYE ENEMIGOS Y OBJETOS CERCANOS
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código SMARTBOMB.

ACELERA EL JUEGO
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código SASSMODE.

AUMENTA LA VIDA UN 25%
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código UUDDLRLRBAS.

INCREIBLEPODER INFINITO PARA ELASTIGIRL
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código FLEXIBLE.

INCREIBLEPODER INFINITO PARA MR. INCREIBLE
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código SHOWTIME.

JUEGO MÁS FÁCIL
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código BOAPLACE.

SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código HI.

CABEZAS GRANDES
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código EINSTEINIUM.

CABEZAS PEQUEÑAS
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código DEVOLVE.

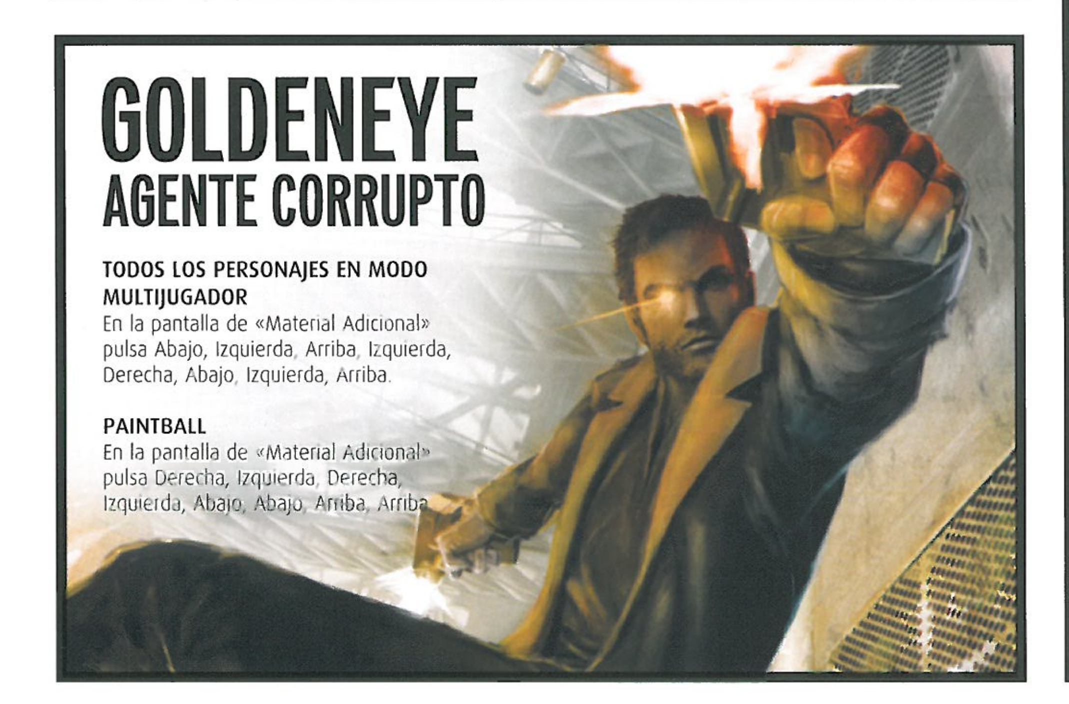


NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

MAZDA RX-8 Y NISSAN SKYLINE DISPONIBLES EN CARRERA RÁPIDA
Pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Derecha, L1, R1 cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

HUMMER H2 CAPONE DISPONIBLE COMO VEHÍCULO PATROCINADO
Pulsa Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

VINILO DE BURGER KING COMO PATROCINADOR
Pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Izquierda cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.



GOLDENEYE
AGENTE CORRUPTO

TODOS LOS PERSONAJES EN MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba.

PAINTBALL
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba.

NBA LIVE 2005

En «My NBA Live» ve al «EA Sports Lounge» e introduce los códigos en «NBA Codes».

50000 PUNTOS EN EL «DYNASTY MODE»
YISS55CZ0E

TODAS LAS CAMISETAS CLÁSICAS
PRYI234N0B

TODAS LAS ZAPATILLAS
FHM389HU80

TODOS LOS CALCETINES Y BANDANAS
1NVDR89ER2

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS ATLANTA HAWKS 2004-2005
HDI834NN9N

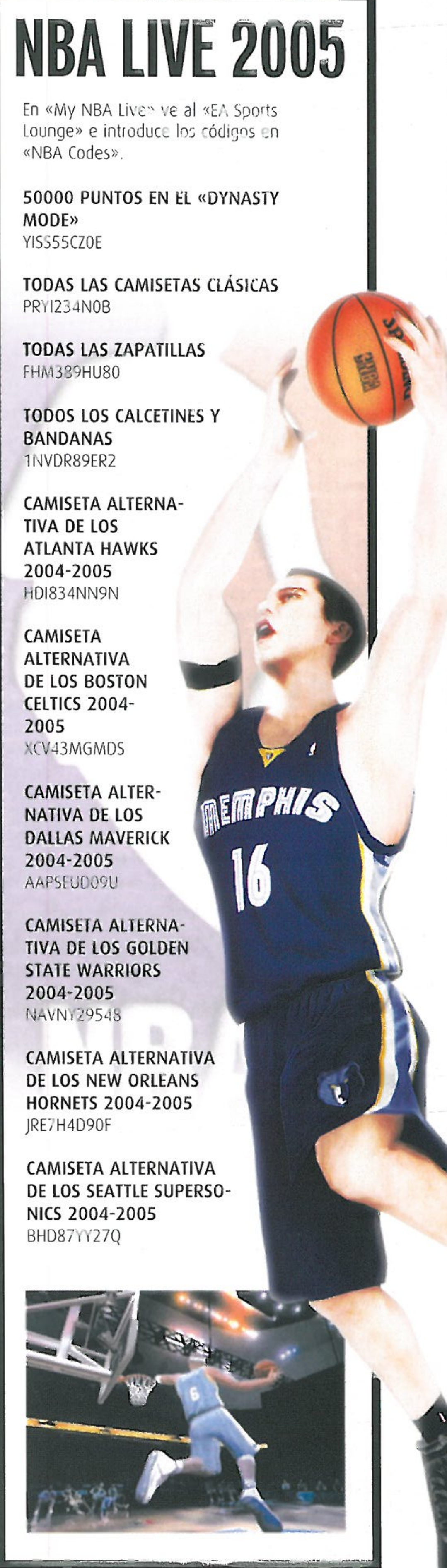
CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS BOSTON CELTICS 2004-2005
XCV43MGMDS

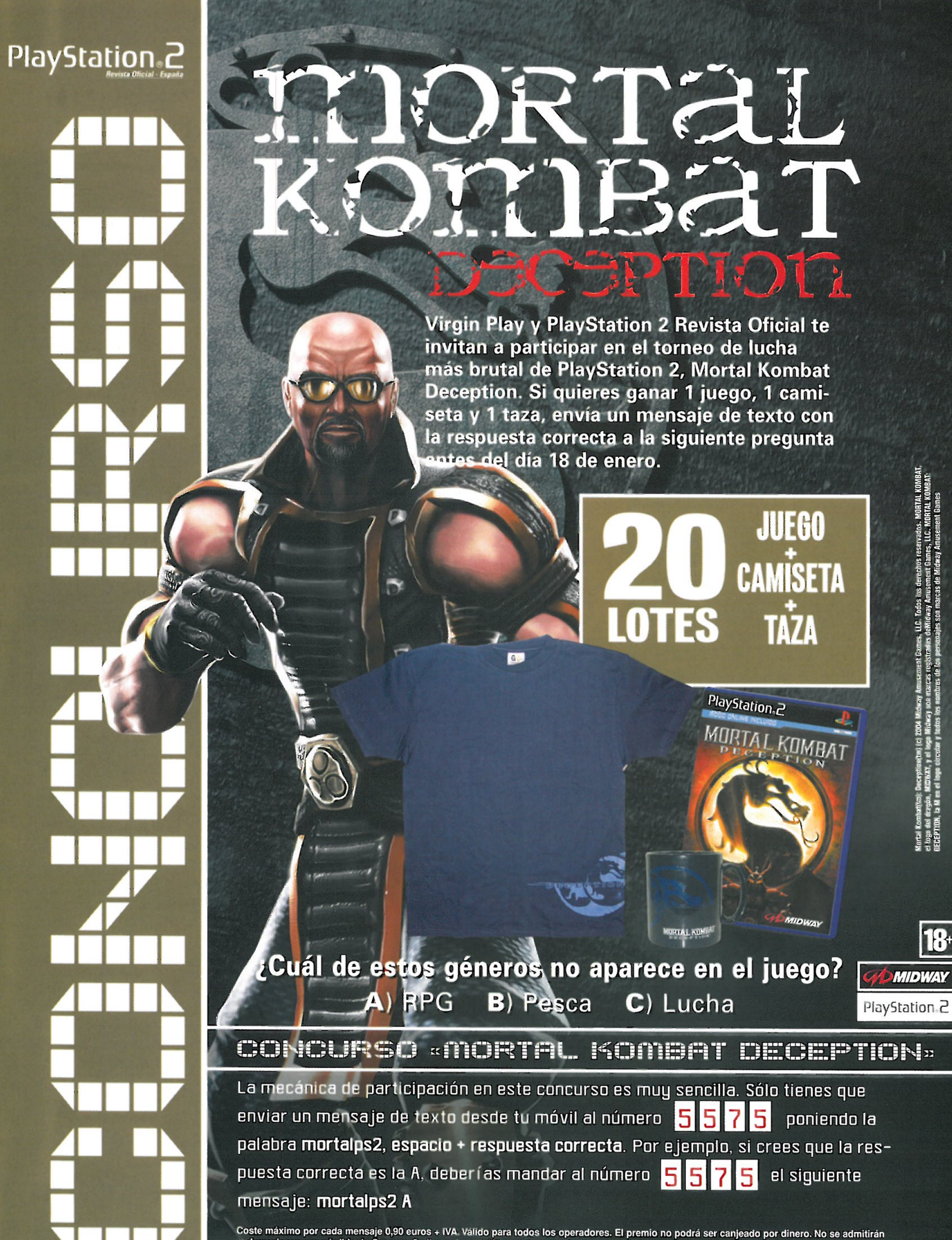
CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS DALLAS MAVERICK 2004-2005
AAPSEUD09U

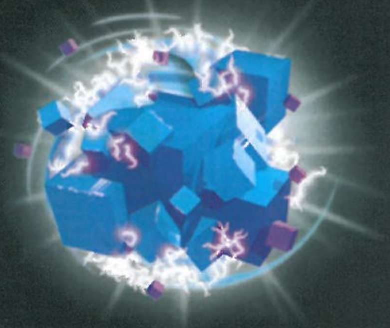
CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS GOLDEN STATE WARRIORS 2004-2005
NAVNY29548

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS NEW ORLEANS HORNETS 2004-2005
JRE7H4D90F

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS SEATTLE SUPERSONICS 2004-2005
BHD87YY27Q




PlayStation 2
Revista Oficial - España
CONCURSO
MORTAL KOMBAT
DECEPTION
Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en el torneo de lucha más brutal de PlayStation 2, Mortal Kombat Deception. Si quieres ganar 1 juego, 1 camiseta y 1 taza, envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de enero.
20 LOTES
JUEGO + CAMISETA + TAZA
PlayStation 2
MORTAL KOMBAT DECEPTION
MIDWAY
18+
¿Cuál de estos géneros no aparece en el juego?
A) RPG B) Pesca C) Lucha
MIDWAY
PlayStation 2
CONCURSO «MORTAL KOMBAT DECEPTION»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra mortalps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: mortalps2 A
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de enero.



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

Aunque **PlayStation 2** está rozando su madurez, **Sony C.E.** sigue dando soporte a su mercado con títulos para *EyeToy*, la nueva entrega de *SingStar* y la versión «delgada» de **PS2**, denominada por la mayoría **PStwo**. Está claro que, aunque lleva cuatro años en el mercado, aún tenemos **PlayStation 2** para mucho rato.

Todo parece indicar que, una vez más, **Konami** no doblará al castellano la tercera entrega de *Metal Gear Solid*. Eso sí, **Konami** ha confirmado la inclusión de unos cuantos extras para compensar el retraso de la versión europea y el no haberla doblado al castellano.

PES4 Vs. FIFA... Otra vez

Hola me llamo Juan. Llevo comprando vuestra revista desde que salió a la venta; sois unos «máquinas». Bueno ahí van unas preguntas:
1.- ¿Podríais decirme cuál es el mejor; *PES4* o *FIFA 2005*?
2.- ¿Por qué en las anteriores entregas de *FIFA*, salen los árbitros y los linieres, y en la última entrega no?
3.- ¿Cuál me aconsejáis para esta navidad; *PES4* o *Esto Es Fútbol 2005*?
Juan Martínez Amador, vía e-mail.

1.- Como ya hemos mencionado en muchas ocasiones, reconocemos el esfuerzo de EA Sports con el último *FIFA* (el mejor, con diferencia, de la saga), pero la redacción coincide en otorgarle, de momento, a *Pro Evolution Soccer 4* el título de mejor juego de fútbol de la historia.
2.- Aunque es un detalle sin ninguna importancia, al menos para nosotros, suponemos que la desaparición de dichos personajes se debe a que poner en pantalla personajes poligonales sin relevancia era una carga absurda para el motor gráfico del juego.
3.- *Esto Es Fútbol 2005* no es un mal juego, al fin y al cabo... Pero está a años luz de la maravilla de Konami.

El mejor juego de conducción

Hola, me llamo Pere Joan y tengo unas preguntas que haceros:
1.- Tengo la ilusión de comprarme un RPG (sea de acción o no) y no sé por cuál decidirme, si por *Star Ocean TTEOT*, por *ESDLA: LTE* o *Champions Of Norrath*.
2.- Ordenad estos juegos de conducción de mejor a peor: *Burnout 3*, *Flatout*, *NFSU 2* y *W.R.C.4*.
3.- ¿Vale la pena comprarse *Star Wars Battlefront* de **Pandemic** si no tienes adaptador de red para tu **PlayStation 2**?
4.- ¿Cuándo sale *Prince Of Persia: El Alma Del Guerrero*?
Pere Joan March, vía e-mail.

1.- Entre los tres, hemos decidido que el de mayor calidad es *Champions Of Norrath*, aunque no sea un RPG puro y duro. Entre los otros dos, si te gusta el universo de *El Señor De Los Anillos*, te encantará *La Tercera Edad*; de lo contrario, si estás más «chapado a la antigua» y te gusta el sistema clásico de Action-RPG, quédate con la última entrega de *Star Ocean Till The End Of Time*.
2.- Los tres son muy buenos y nos ha costado decidirnos, pero la lista quedaría así: *NFSU2, Burnout 3* (ambos «empatados a puntos», por decirlo de alguna manera; depende de si te gusta el *Tuning* o el *arcade* puro y duro), *Flatout* y *WRC4* (también igualadísimos).
3.- Como podrás leer en nuestra sección On-line de este mismo número, en algunos casos es mejor jugar a *Battlefront* sólo que On-line, debido a ciertos problemas con la conexión (aunque todo depende del servidor en el que entres) y a la excesiva proliferación «involuntaria» de *bots* en todos los niveles multijugador del juego.
4.- Ahora mismo podrás encontrarlo en cualquier tienda especializada o en grandes almacenes.

GT4 Prologue Vs. Gran Turismo 4

Hola, me llamo Juan Carlos y sois los mejores; ahí va mi pregunta:
1.- Me gustaría saber qué juego es mejor, teniendo en cuenta que soy un auténtico fanático de los *shoot'em-up* en primera persona al más puro estilo *Quake* o *Doom*; ¿cuál es mejor de estos cuatro juegos: *KillZone, Medal Of Honor, Warhammer 40.000* o *Tom Clancy's Ghost Recon 2*?
Juan Carlos Rubio, vía e-mail.

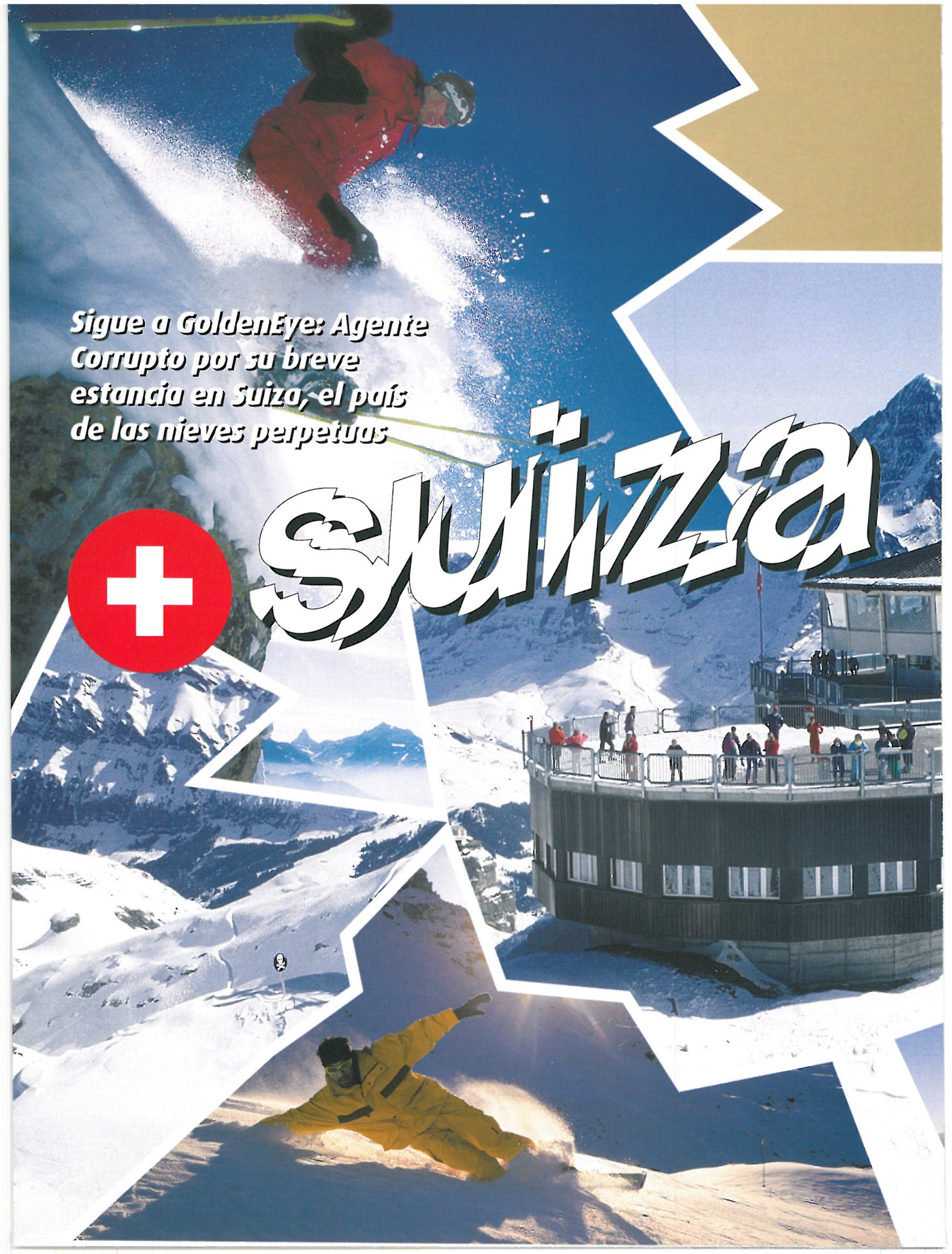
1.- Te invito a que te pases por nuestra sección de juegos On-line de este mismo número, donde encontrarás un análisis de *Ghost Recon 2* y otro de *KillZone*, y donde podrás ver cuáles son los motivos para proclamar al título de Guerrilla como el mejor de todos los que has mencionado.

El título musical de la temporada

Hola a todos, os felicito por la revista. Me haríais un gran favor resolviéndome esta duda:
1.- Busco un juego musical; ¿cuál es mejor según vosotros, *MTV Music Generator* o *DJ Decks & FX*?
Marc, vía e-mail.

1.- Ambos son buenos títulos musicales, pero mientras que *MTV MG* es menos «activo», te permite modificar menos parámetros, *DJ: Decks & FX* pone a disposición del usuario una auténtica mesa de DJ con la que podrás hacer auténticas virguerías (con algo de práctica, eso sí).

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a
ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.


Sigue a GoldenEye: Agente Corrupto por su breve estancia en Suiza, el país de las nieves perpetuas
Suiza

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú



Había oído hablar de tópicos. De los quesos suizos, de sus chocolates y de sus precisos relojes. En alguna ocasión alguien le habló de sus montañas. Pero nunca se vio atraído por este país del centro de Europa. Ahora que está de misión especial por tierras alpinas, cuando el Doctor No le pierde de vista, goza paseándose por sus calles, esquiando en Saint Moritz y disfrutando de uno de los rincones más peculiares del mundo. *GoldenEye: Agente Corrupto* nunca antes había disfrutado tanto, ni cuando trabajaba para el MI-6, el prestigioso servicio de inteligencia británica. Nos ha costado, pero **PS2 RO** ha seguido los pasos de este hombre de ojo dorado por Suiza y estamos preparados para ofrecerte un plan de viaje irrechazable. Estate muy atento. Puedes encontrártelo a la vuelta de cualquier esquina. La primera parada la realiza en Berna, capital de Suiza. La belleza de su casco antiguo se ha ganado a pulso ser declarado por la UNESCO Patrimonio Histórico de la Humanidad y merece la pena disfrutar de la vista que ofrece de los Alpes su catedral gótica. Si las montañas no te dejan eclipsado y quieres desarrollar tu faceta más cultural, date un paseo por el Museo de Bellas Artes y busca los cuadros de Paul Klee. Asentada a orillas del lago Leman y atravesada por el Ródano, Ginebra es un pedacito de mundo. No en vano, cerca de 200 organizaciones internacionales tienen aquí su sede. Si eres de los que no

«AL SER UN PAÍS TAN MONTAÑOSO, NO PODEMOS HABLAR DE UN CLIMA HOMOGÉNEO. LAS TEMPERATURAS DEPENDEN DE LA ALTITUD»

■ Sus montañas, valles, lagos, ríos y paisajes garantizan el máximo disfrute y diversión para los amantes de la naturaleza en su estado más puro



BLANCAS NAVIDADES GARANTIZADAS

La capital, Berna, se vuelca con la llegada de las fiestas navideñas. Es famoso y típico, como ocurre en otras ciudades de Europa, el mercadillo de Navidad. En los puestos, podemos encontrar todo tipo de objetos para preparar nuestros hogares para la llegada de las fiestas y algunos encargos para Papá Noel o los Reyes Magos.

■ La nieve no sólo ofrece la posibilidad de practicar deportes como el esquí y el snowboard. Sobre estas líneas, una imagen de la competición escultórica de Grindelwald

tiene vértigo, te recomendamos subir al teleférico que te trasladará al Mont Salève. El museo de la Relojería, el de la Cruz Roja y el de la Media Luna Roja también tienen aquí su sede; pero si por algo es conocida esta ciudad es por el *jet déau*, una fuente que emana del medio del Lemán y que lanza un chorro de agua de más de 120 metros de largo. Tanto cosmopolitismo hacen de Ginebra una ciudad poco económica. Si tienes el presupuesto ajustado, busca alojamiento y lugares para comer en los alrededores de la universidad. De Ginebra nos trasladamos a Zurich, la ciudad suiza más poblada. Te proponemos que te alejes de la zona centro, del ajetreo de los *yuppies* y que te adentres en las sinuosas calles del casco antiguo. Disfruta de los edificios de los siglos XVII y XVIII, palacetes y puentes. Te proponemos el reto de que cuentes las fuentes: hay más 1.000. La iglesia de *Faumünster* puede presumir de que las vidrieras de los ventanales de su coro fueron creadas por Marc



■ A la hora de traer productos típicos, opta por los derivados lácteos. Hay multitud de quesos y de variedades del chocolate





■ Con la llegada del invierno, las vacas abandonan los pastos de los Alpes. El descenso del ganado se convierte en jornada festiva



Chagall cuando éste tenía la escalofriante edad de 83 años. Lucerna representa la cara más conocida de Suiza: lagos, montañas, prados... No te pierdas un paseo en barca por el río *Reuss*. Y si tienes tiempo de pasarte por Lausana, no dejes de visitar el famoso Museo Olímpico. Hemos dejado para el final una de las principales ofertas turísticas suizas, que no es otra que la del esquí. Los amantes de la nieve tienen la diversión asegurada. No en vano, el país aglutina unos 48 picos que sobrepasan los 4.000 metros del altura. Aunque puede resultarte un poco caro, si eres un apasionado del esquí y el montañismo, te gustará pasar unos días en estaciones de renombre como *Zermatt* o *Saint Moritz*. Por el día podrás practicar tus deportes de invierno favoritos o hacer senderismo. Y por la noche, la juerga está más que garantizada. Tú eliges.
Imágenes e información en www.misuiza.com.

DATOS BÁSICOS

La Confederación Helvética tiene 41.295 kilómetros cuadrados y una población superior a los 7 millones de habitantes. Su capital es Berna, palabra que significa «osos» y sus habitantes, dependiendo de las zonas, hablan alemán, inglés, italiano o romanche. Ningún otro país del mundo ha aglutinado tantos premios nobeles como Suiza.



MUCHO QUE VER Y QUE DISFRUTAR

La fiesta nacional suiza se celebra el día 1 de agosto. No obstante, al haber más de 20 cantones diferentes, debes consultar los eventos en cada una de las oficinas de turismo. El Carnaval es muy celebrado en todo el territorio suizo. No obstante, cobran gran fama los de Zurich, Lucerna y Basilea. Lo más relevante del panorama del *jazz* internacional se reúne en julio en el *Montreux Jazz Festival*. Y agosto congrega dos citas importantes. La primera tiene lugar en Lucerna, el festival internacional de Música; la segunda es la *Street Parade* de Zurich.





ÉL ♂

***ASHTON KUTCHER* siempre sigue la línea retro, combinando lo formal con lo informal.**

Chaqueta de pana, de Springfield

Camisa a rayas de diseño retro en cuello, de Pull And Bear

Pantalón denim inspirado en los de traje, de Liberto

ATRÉVETE Y COMBINA

Haz este año que la comida de Navidad sea más especial que nunca. Para ello, haz un cóctel de elegancia en tu vestir. Una chaqueta, unos vaqueros de corte clásico, una camisa retro...

Zapato sin cordones y ergonómico, de Clark

Cazadora 3/4 de cuero con cinturón y botones, de Hugo Boss

DE CAPRICHO

Después de las campanadas queda por delante toda una noche de diversión. Viste a tu antojo, y si es cómodo mejor. Combinar unos vaqueros con una cazadora de cuero simpre es un acierto...

para él

Sí, unos pantalones a la última, una camiseta vanguardista... Pero, ¿y los complementos? Son tan importantes, o más, como la ropa, sobre todo si tienes un «plan» especial.

1.- Brazalete de plata de Hugo Boss.
2.- Anillo de plata tipo sello de Viceroy.
3.- Reloj de pulsera de Maurice Lacroix.
4.- Cinturón de cuero con hebilla en forma de herradura de Levi's.

VISTE FIES

Llegan días de celebraciones, cenas con compañeros y familiares, la fiesta de año nuevo... Que no te pille de sorpresa y ¡sin nada en el armario!

Zapato tipo deportivas con cintas cruzadas, de Tommy Hilfiger

Jersey con cuello a la caja en dos colores, de Quiksilver

para ella

Reloj de esfera redonda plateada y correa en fucsia, de Swatch

Cinturón de cuero y hebilla con adornos de pedrería, de Benetton

NO ROMPAS CON LA TRADICIÓN

De generación en generación, año tras año y de boca a boca, siempre se ha dicho que hay que recibir el año nuevo con algo rojo y nuevo. Para él bóxer negro de Levi's y para ella culote y sujetador rojo de Tommy Hilfiger.



POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación



DE TA

ELLA

DE GALA

Vayas a una fiesta de esas organizadas o te quedes en casa con los tuyos, recibe el año nuevo con glamour.

COLECCIÓN NAVIDEÑA

Cuando llegan estas fechas, las firmas más cool y prestigiosas sacan a la venta sus colecciones más especiales y glamourosas para vestir la Navidad. Tal es el caso de Levi's Accesorios, que cuenta en su catálogo con bolsos de lentejuelas de llamativos colores, y guantes y gorros tipo Desayuno Con Diamantes.

Gabardina de amplias solapas, de Pull And Bear

Falda de capa y chaleco entallado con raya diplomática. Ambos de Morgan

Zapato tipo bailarinas con suela de goma, de Diesel

Chaqueta de estampado tatoo en dos colores, de Liberto

ELLA

INFORMAL

La magia de la noche del 24 de diciembre permite que todo sea más sencillo. Espera a Papá Noel guapa pero cómoda.

Broche de mariposa con brillantitos en rosa y blanco, de Mango

Anillo con forma de corazón y dos brillantes de Viceroy

Pantalón denim campana, de Lady Levi's

Divertidos zapatos de dibujos diferentes en el empeine, de Camper

Natalie Portman prefiere lo informal: chaqueta tipo camisa y vaqueros.

Camiseta de cuello barco y con goma en la cintura, de Mango



ÉL

Reloj de esfera cuadrada y con números vanguardistas de Paul Versan

Bandolera de nylon, de Kipling

Trolley con ruedas, de Delsey

Yo, Robot de Isaac Asimov. Edit. Edhasa

How To Dismantle An Atomic Bomb, el nuevo disco de U2

UNA CARTA DE REYES MUY ESPECIAL...

Del socorrido perfume a la atrevida PlayStation 2. Sorpréndele con un gran regalo, ésta es nuestra particular propuesta para regalar estas navidades.

Gorra y guantes en ante negro, de Benetton

PlayStation 2 de renovado diseño, más ligera y preparada para el juego On-line

Móvil con cámara de vídeo y fotos, de Siemens SL65

Eau de Toilette, Crave de Calvin Klein (40 ml y 75 ml)

ELLA

Reloj de pulsera con esfera cuadrada en distintos colores, de Tommy Hilfiger

Pequeño y sofisticado. Joybee 102R es el reproductor de audio más elegante de Benq

UN REGALO ORIGINAL

Relojes, bolsos, bufandas... Son regalos de ayer y de hoy, pero las firmas sacan en estas fechas los modelos más vanguardistas de sus colecciones para que puedas ser original.

Bufanda de lana multicolor, de Pull And Bear

Bolso en piel rosa fucsia con asas cortas, de Coccinelle

Bridget Jones: Sobreviviré de Helen Fielding. Edit. Debolsillo

Los Urbz: Sims En La Ciudad y SingStar Party para PlayStation 2

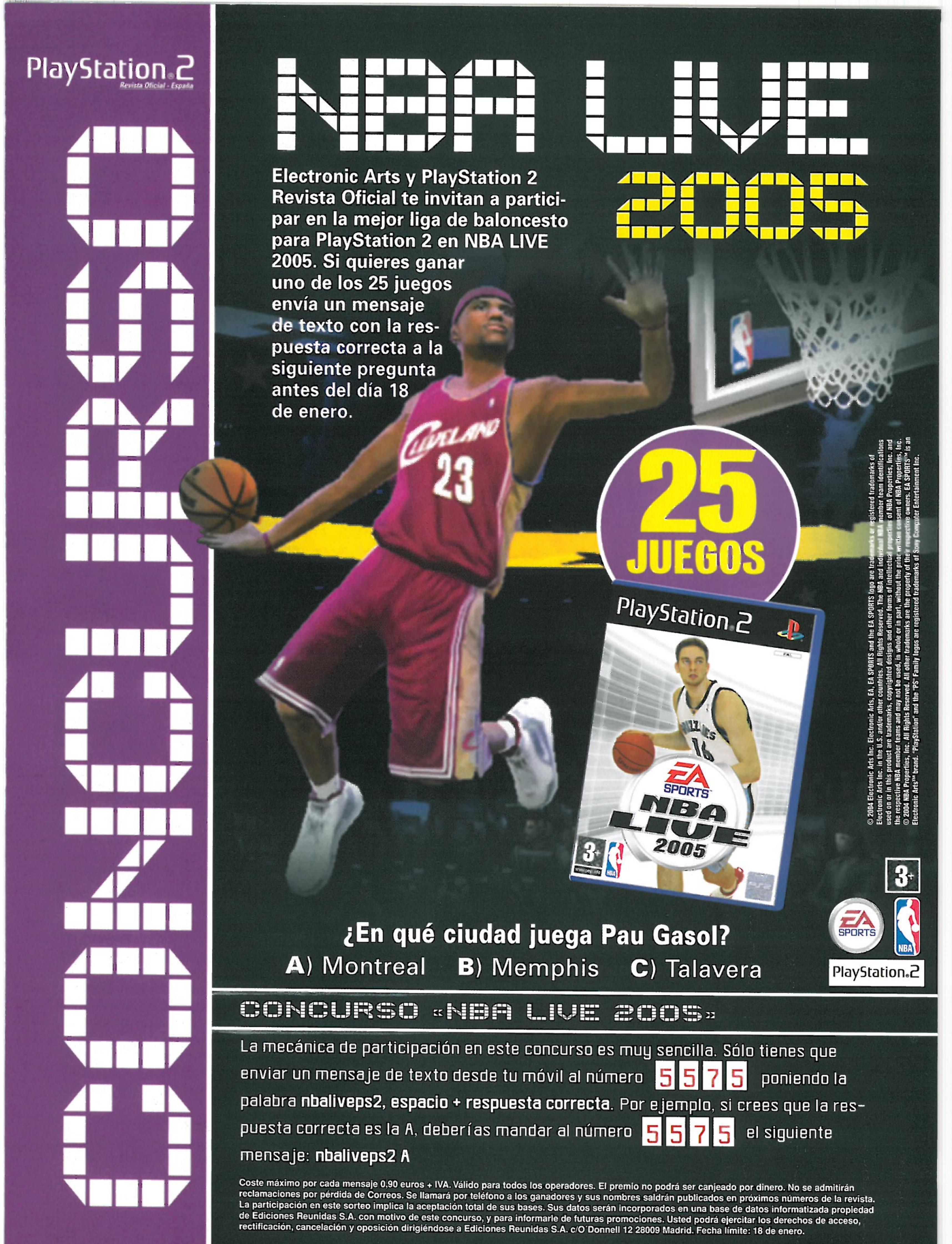
Vamos A Hacer Pupita, álbum debut de Mœrfila

Monitor LCD de diseño elegante y vanguardista, de Benq

Eau de Toilette, Touch Of Pink de Lacoste (50 ml y 90 ml)

EL REGALO PERFECTO

Atrévete y sé divertido, aunque sea algo muy sencillo busca que su diseño sea original. Nunca falla



PlayStation 2
Revista Oficial - España
CONCURSO
NBA LIVE
2005
Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en la mejor liga de baloncesto para PlayStation 2 en NBA LIVE 2005. Si quieres ganar uno de los 25 juegos envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de enero.
25
JUEGOS
PlayStation 2
EA SPORTS
NBA LIVE 2005
3+
¿En qué ciudad juega Pau Gasol?
A) Montreal B) Memphis C) Talavera
3+
EA SPORTS
NBA
PlayStation 2
CONCURSO «NBA LIVE 2005»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra nbaliveps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: nbaliveps2 A
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de enero.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Música, terror, acción... Y por encima de todo, la nueva Star Wars

STAR WARS EPISODIO III

Si no puedes esperar a mayo para ver como Anakin Skywalker se convierte en Darth Vader, no te pierdas el primer *teaser* de *La Venganza De Los Sith*.

http://www.starwars.com



EL FANTASMA DE LA ÓPERA

El popular musical de Andrew Lloyd Webber se convierte en película, por obra y gracia de Joel Schumacher.

http://phantomthemovie.warnerbros.com



ELEKTRA

Dos años después de *Daredevil*, Jennifer Garner vuelve a encarnar a Elektra, en una película que promete una mayor fidelidad al cómic original de **Marvel**.

http://www.elektramovie.com



THE RING 2

La amenaza de la cinta de vídeo asesina sólo llegará a su fin cuando lo decida Samara. Ni Naomi Watts podrá detenerla.

http://www.ring2-themovie.com



POR ISABEL GARRIDO

UNA NAVIDAD DE LOCOS

Imposible escapar en Navidad

Comedia que sorprenderá a todos en cuanto que está basada en una novela de John Grisham. A partir de aquí, los nombres de los responsables de esta comedia navideña tienen mucho que ver con el humor cinematográfico «made in USA» de los 90: Chris Columbus (*Señora Doubtfire*), Tim Allen (*Un Chapuzas En Casa*, serie de televisión), Jamie Lee Curtis (*Un Pez Llamado Wanda*), Eric Per Sullivan (*Malcolm*, serie de televisión) o Dan Aykroyd (sobran comentarios). Allen interpreta a Luther Krank, un padre de familia que decide escapar a las fechas más entrañables del año largándose con su mujer Nora (Lee Curtis) al Caribe, en las que serán sus primeras navidades sin su hija Blair (J. Gonzalo). Cuando Blair decide volver a casa por Navidad, como el turrón, su padre se creerá obligado a cumplir con los consabidos tópicos de la época. Todo esto ante la atenta y sofocante radiografía del vecino «brasas» de turno, Vic Frohmeyer (Aykroyd).



TÍTULO ORIGINAL:
SKIPPING CHRISTMAS
DIRECTOR:
JOE ROTH
GUIÓN:
CHRIS COLUMBUS
REPARTO: TIM ALLEN, JAMIE LEE CURTIS, JULIE GONZALO, DAN AYKROYD, ERIC PER SULLIVAN, M. EMMET WALSH, CHEECH MARIN, JAKE BUSEY
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR FILMS





Jamie Lee Curtis y Julie Gonzalo, esposa e hija de Luther (Tim Allen) en esta comedia navideña





TÍTULO ORIGINAL:
BAD SANTA
DIRECTOR:
TERRY ZWIGOFF
GUIÓN:
GLENN FICCARA Y JOHN RECUA
REPARTO: BILLY BOB THORNTON, TONY COX, LAUREN GRAHAM, BRETT NELLY, LAUREN TOM, AJAY NOVIDU, ALEX BORSTEIN Y JOHN RITTER
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR FILMS

POR I.G.

BAD SANTA

Un Santa Claus con poco espíritu navideño

Los hermanos Joel y Ethan Coen invierten su dinero en esta producción que juega irreverentemente con los tópicos más míticos de la navidad yanqui. Billy Bob Thornton interpreta a Willie, un ladrón ocasional (sólo el día de Nochebuena) que se enfunda todos los años en un traje de Papa Noel. Willie cuenta con todas las características que se dan de patadas con el espíritu navideño. A medida que transcurre la película el guión hace que el público simpatice, entre carcajada y carcajada, con el sinvergüenza de Willie. En el reparto, destacar el último trabajo de John Ritter para el cine.

CINE

Lo mejor de la cartelera

VIVE LA MAGIA EN IMAX 3D
Polar Express **llegará también el 3 de diciembre a los cines IMAX, en una versión especial en 3D que os dejará boquiabiertos. De hecho, en EE.UU. la versión IMAX3D ha recaudado más dinero que la de cine.**





POR BRUNO SOL

POLAR EXPRESS

Robert Zemeckis dirige a un Tom Hanks virtual

TÍTULO ORIGINAL: POLAR EXPRESS
DIRECTOR: ROBERT ZEMECKIS
GUIÓN: R. ZEMECKIS Y W. BROYLES JR, BASADO EN EL LIBRO DE CHRIS VAN ALLSBURG
REPARTO: TOM HANKS, EDDIE DEEZEN, PETER SCOLARI, LESLIE ZEMECKIS
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: WARNER BROS



Aunque no es muy conocido en España, Chris Van Allsburg está considerado como uno de los más reputados autores de libros infantiles en lengua inglesa. En 1995, *Jumanji*, uno de sus cuentos, fue soberbiamente adaptado al cine por Joe Johston. Ahora no es otro que Robert Zemeckis, responsable de la trilogía *Regreso Al Futuro*, quien se ha propuesto dar vida a este otro cuento de Van Allsburg, contando para ello con la ayuda de Tom Hanks (con quien coincidió en *Náufrago*), tanto en el apartado de interpretación como en la producción. Mediante un nuevo y revolucionario sistema de captura de movimiento, denominado «perfomance capture», Zemeckis rodó toda la película con actores reales para después reproducir sus gestos y movimientos en el ordenador. El resultado, a nivel técnico, no tiene nada que envidiar a las producciones de la factoría **Pixar**. Eso sí, no busquéis aquí el humor gamberro de los creadores de *Toy Story*. ***Polar Express*** es un producto familiar, encaminado a convertirse en la película de referencia de ésta y las próximas navidades.







La película fue rodada con actores reales, luego recreados por ordenador

POR B.S. **EL SITE DEL MES** http://www.nationaltreasure.com

La Búsqueda (National Treasure)

Más que una página web, una auténtica aventura



Conscientes del poder creciente de la red en la promoción de películas, los estudios cada vez se trabajan más los *sites* de sus estrenos. Un buen ejemplo es la web oficial de ***La Búsqueda*** **(National Treasure)**, la última película de Nicholas Cage. En esta página, además de los acostumbrados tráilers, fondos de escritorio, fotos y demás, podréis encontrar diversos minijuegos (inspirados en *Mastermind* y otros clásicos). Verdaderos *puzzles* que te recompensarán con *trading cards* y otros interesantes extras.



El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

DIRECTOR: PETER JACKSON
REPARTO: ELIJAH WOOD, VIGGO MORTENSEN, IAN MCKELLEN, SEAN ASTIN, ORLANDO BLOOM, LIV TYLER, HUGO WEAVING
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: 4 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO EN 5.1 EX/DTS 6.1 ES; INGLÉS EN 5.1.
SUBTÍTULOS:CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.:39,99 € (VERSIÓN EXTENDIDA CON LOS 4 DISCOS). 59,99 € (ED. COLECCIONISTA CON FIGURA DE DOS PIEZAS Y DVD ADICIONAL)

Unas ediciones dignas de un rey

La tercera película de la trilogía de Peter Jackson se llevó nada más y nada menos que 11 Óscar, entre ellos el de Mejor Película y Mejor Director. Todo esto no podía merecerse menos que una versión extendida (como sus predecesoras) con 48 minutos más de metraje y otra para coleccionistas que incluye una magnífica representación de Minas Tirith esculpida por los artistas de Weta Workshop y firmada por el mismo Jackson. Además, esta última ofrece un DVD adicional (a lo ya extra) para los forofos de las bandas sonoras, con casi una hora de sinfonía de la música de la película a las órdenes de la batuta de Howard Shore. Ahí es nada.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Dos discos para la película y otros dos con seis documentales originales sobre la adaptación cinematográfica de la obra de Tolkien y todos los secretos de producción, vestuario y recreación de la Tierra Media; otros siete documentales sobre el rodaje de la película; y una excepcional galería de fotos. La edición coleccionista tiene otro DVD extra con todos los secretos de la banda sonora.

VALORACIÓN: 5/5
El Retorno Del Rey es una de esas películas ideales para el salón de casa: 240 minutos de película en una sala de cine puede resultar incómodo físicamente hablando, pero para el mercado doméstico supone ese producto exquisito y preciosamente exagerado para poder entretener durante mucho tiempo y saciar todos los paladares.

«UN PRODUCTO EXQUISITO Y PERFECTO PARA EL MERCADO DOMÉSTICO DIGITAL»

DVD VÍDEO
El mejor cine para disfrutar en casa



TODO DE GOLPE

Y para los rezagados o para aquellos que no estuvieron lo suficientemente convencidos a medida que salían las adaptaciones digitales de las distintas partes de la trilogía *El Señor De Los Anillos*, **Columbia** lanza ahora un pack con las tres versiones extendidas de *La Comunidad del Anillo*, *Las Dos Torres* y *El Retorno Del Rey*. Este candidato a engrosar la lista de la carta a Sus Majestades Los Reyes Magos de Oriente tiene un precio recomendado de 89,99 Euros.



Las compañeras de rodaje de Danielle (Elisha Cuthbert) dejarán una huella imborrable en los compañeros de clase de Matthew (Emile Hirsch)

Por Bruno Sol

LA VECINA DE AL LADO

Alegrías y disgustos que conlleva enamorarse de una actriz porno



DIRECTOR:
LUKE GREENFIELD
REPARTO: ELISHA CUTHBERT, EMILE HIRSCH
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 19,99 €

Pese a su evidente similitud argumental con *Risky Business*, **La Vecina De Al Lado** constituyó una de las sorpresas más gratas de la cartelera durante los últimos coletazos del verano. Sobre un guión de los autores de Van Wilder Animal Party, el director Luke Greenfield construyó una comedia juvenil donde no falta el humor grueso y el erotismo *light* habituales del género, pero que incluía momentos realmente inspirados, como las alucinaciones del protagonista, en las que la que imagina a Elisha Cuthbert dando rienda suelta a su experiencia como actriz porno mientras se la presenta a sus padres. Imposible no soltar una carcajada.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentarios del Dtor. Dos *Making Of*. Tomas falsas. Escenas eliminadas y extendidas. Selección de fotos. Tráilers.

VALORACIÓN: 4/5

Aunque la versión que llegó a los cines no tenía ninguna censura, esta versión DVD promete incluir escenas aún más «subidas de tono». Si te gustó *Aquellas Juergas Universitarias* no te pierdas esta película.





por I.G.

EL SUEÑO DE MI VIDA

Para inmadur@s incorregibles

Las comedias románticas siempre tienen un sitio más que cómodo en las videotecas de nuestras casas. En este caso además contamos con una serie de situaciones divertidas surgidas del recurso argumental de la chica de 13 años que de un plumazo se planta en un «cuerpazo» de 30.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Tomas falsas, ¡18! escenas eliminadas, documentales sobre soporíferas pubertades... casi tan divertido como la película.

VALORACIÓN: 5/5
Un producto muy solvente para hacer un regalo a alguien querido en Navidad.

DIRECTOR: GARY WINICK
INTÉRPRETES: JENNIFER GARNER, MARK RUFFALO, JUDY GREER, ANDY SERKIS, KATHY BAKER
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO, TODOS EN D.D. 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, GRIEGO E ITALIANO.

P.V.P.: 21,95



■ Después de Gollum, Andy Serkis da la cara en esta película



LOS INTOCABLES EDICIÓN ESPECIAL

De lo «intachable» de Brian de Palma

Paramount rescata un «clásico» de los 80 que a su vez «rescataba» un género de los años 40. Con un impresionante guión de David Mamet, de Palma nos contaba a través de un rosario de imágenes perfectamente enlazadas, como Al Capone (Robert De Niro) cae en manos de la justicia gracias a la tenacidad de un hombre incorruptible, Elliot Ness (Kevin Costner).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
El guión, el reparto, historias de producción, documental... Todo esto de una película hecha hace 17 años.

VALORACIÓN: 5/5
Seguro que muchos aficionados al cine comprarían esta película tan sólo por «ser la que es». Algunos echarán en falta el 5.1 para el español.

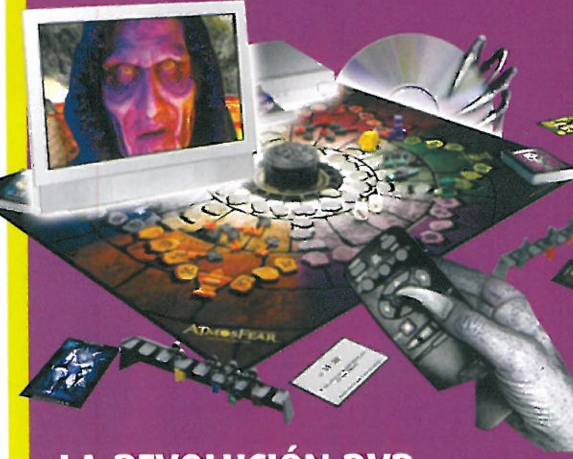
DIRECTOR:BRIAN DE PALMA
REPARTO: KEVIN COSTNER, CHARLES MARTIN SMITH ANDY GARCÍA, ROBERT DE NIRO, SEAN CONNERY.
GÉNERO: NEGRO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR. PARAMOUNT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS INGLÉS (5 1 SURROUND EX), FRANCÉS (5.1), CASTELLANO (SURROUND) E ITALIANO (SURROUND)
SUBTÍTULOS: INGLÉS, CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO, ETC.

PRECIO: 20 €

NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-2

Te presentamos una forma diferente de sacar partido a tu DVD o PS2



LA REVOLUCIÓN DVD LLEGA A ATMOSFEAR

¿Quién no ha jugado de chaval al *Atmosfear*? Aquel mítico juego de tablero con vídeo que daba más risa que miedo, sobre todo si estaba acompañado de sus amigotes, ha dejado atrás el formato VHS para abrazar el DVD. Además de ofrecer sonido *Dolby Surround*, cada partida del nuevo ***Atmosfear*** es diferente, gracias a la inmediatez del DVD. Si te atreves con la experiencia, sólo cuesta 39,95 Euros.

NOTICIAS

ZONA-1

Tres clásicos televisivos de los años 80 y 90, por fin en formato DVD

¿TE LO PUEDES CREER? ¡MACGYVER EN DVD!

Aquellos que auguraron que el futuro del formato DVD estaba en la reedición de series míticas de TV, acertaron de pleno. Las últimas en apuntarse al fenómeno son tres clásicos televisivos: *Juzgado De Guardia* (**Warner H.V.**, 29.98$), *El Príncipe de Bel Air* (**Warner H.V.**, 29.98$) y *MacGyver* (**Paramount Home Ent.**, 27.29$). Pero la única que tiene confirmada su lanzamiento en España es *MacGyver*.





Duo Redford-Dafoe en la gran pantalla. Las malas lenguas dicen que no congeniaron demasiado

Nadie ha podido ir al dentista sin acordarse en algún momento de la escena más famosa de Marathon Man



Si te gusta el alpinismo, no te pierdas este documental bajo ningún concepto

por I.G.



LA SOMBRA DE UN SECUESTRO

Trío de ases interpretativos en esta película que basa su tensión en un existencialismo soterrado bajo «la sombra» de un delito: el secuestro. Redford-Dafoe-Mirren son los tres vértices de este perfecto triángulo equilátero dirigido por el holandés Pieter Jan Brugge.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Escenas eliminadas y un repaso a la producción de la película.

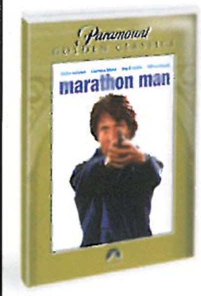
VALORACIÓN: 3/5

Sin duda un DVD de calidad pero no apto para cualquier paladar. Hay que encontrar el momento para saber encontrar todo el jugo a esta historia.

DIRECTOR:
PIETER JAN BRUGGE
REPARTO: ROBERT REDFORD, WILLEN DAFOE, HELEN MIRREN, ALLESSANDRO, NIVOLA, MATT CRAVEN
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y ALEMÁN (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN Y ALEMÁN PARA SORDOS

P.V.P.: 19,99 €

por B.S.



MARATHON MAN

Uno de los *thrillers* más populares de la década de los 70. Dustin Hoffman se lanza a la persecución de un criminal de guerra nazi (al que da vida con escalofriante frialdad el gran Laurence Olivier), tras presenciar el asesinato de su hermano. Guión de William Goldman, basado en su novela.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Making Of. Tráiler. *En la distancia: Recordando Marathon Man*. Metraje de los ensayos.

VALORACIÓN: 4/5

Paramount continúa reeditando con nuevos extras las mejores películas de su catálogo. Gran película. Soberbia edición.

DIRECTOR:
JOHN SCHLESINGER
REPARTO: DUSTIN HOFFMAN, LAURENCE OLIVIER, ROY SCHEIDER
GÉNERO:
THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS EN 5.1; CASTELLANO, ITALIANO Y FRANCÉS EN MONO.
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, CROATA, FRANCÉS...

P.V.P.: 19,95 €

por B.S.



TOUCHING THE VOID

Firme candidato a ganar el próximo Oscar al mejor documental, ***Touching The Void*** es el escalofriante relato del ascenso y accidentado descenso de dos montañeros en uno de los picos más inaccesibles de los Andes. Su garra narrativa y colosal fotografía le valió el premio Alexander Korda al mejor filme británico en los últimos premio BAFTA.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

La sección extras es tan árida como los Andes peruanos.

VALORACIÓN: 3/5

¿Quién dijo que un documental no podría mantener al espectador en vilo? Sus 166 minutos se te pasarán en un suspiro.

DIRECTOR:
KEVIN MACDONALD
REPARTO:
NICHOLAS AARON, BRENDAN MACKEY, JOE SIMPSON, SIMON YATES
GÉNERO:
DOCUMENTAL
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN DOLBY SURROUND)
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, SUECO, DANÉS...

P.V.P.: 19,95 €



Una de las más divertidas comedias de Jack Lemmon por menos de 11 Euros

El chulesco Lewis lanza en esta película una de las frases más cool de la historia: «Muchachos, si os portáis bien puede que luego os deje jugar con mi llavero»

Por una vez, Jerry Lewis supo lo que es ser Dean Martin: perseguido sin descanso por las chicas

por B.S.

CÓMO MATAR A LA PROPIA MUJER



DIRECTOR:
RICHARD QUINE
REPARTO: **JACK LEMMON, VIRNA LISI, TERRY THOMAS**
GÉNERO: **COMEDIA**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **DVD-9**
IDIOMAS: **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO (TODOS EN MONO)**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS...

P.V.P.: **10,99 €**

Tras despertarse de una borrachera, un dibujante de cómics (Jack Lemmon) descubre que se ha casado con una bella italiana (Virna Lisi). Con la ayuda de su misógino mayordomo (el siempre genial Terry Thomas) intentará deshacerse de ella por los medios más disparatados.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Ni siquiera incluye tráiler de cine (que sí hace la edición *Zona 1* de EE.UU.).

VALORACIÓN: 4/5

Una de las mejores colaboraciones de Lemmon con el director Richard Quine. Aunque el amo de la película es Terry Thomas.

por B.S.

EL PROFESOR CHIFLADO E.E.



DIRECTOR:
JERRY LEWIS
REPARTO: **JERRY LEWIS, STELLA STEVENS, DEL MOORE, KATHLEEN FREEMAN**
GÉNERO:
COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **DVD-9**
IDIOMAS: **CASTELLANO MONO, INGLÉS MONO Y 5.1, FRANCÉS MONO, ITALIANO MONO**
SUBTÍTULOS:
INGLÉS, CROATA, ITALIANO, FRANCÉS...

P.V.P.: **19,99 €**

La mejor película de Jerry Lewis sigue provocando las mismas carcajadas que el día de su estreno, en 1963. La química convierte a un acoquinado profesor universitario en el tipo más *cool* de la galaxia. Los problemas llegan cuando el lado «chulesco» comienza a dominar la personalidad del profesor.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios de audio de J. Lewis. Documental. Material de archivos. Tráiler.

VALORACIÓN: 5/5

Una comedia legendaria en una edición insuperable. Ya sabes qué pedir en Navidad.

por B.S.

EL TERROR DE LAS CHICAS



DIRECTOR:
JERRY LEWIS
REPARTO:
JERRY LEWIS, HELEN TRAUBEL, KATHLEEN FREEMAN, HOPE HOLIDAY, GEORGE RAFT
GÉNERO:
COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN:
EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: **6 DVD-9**
IDIOMAS: **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO (TODOS EN MONO)**
SUBTÍTULOS:
CUALQUIER IDIOMA INIMAGINABLE MENOS EL CASTELLANO.

P.V.P.: **19.99 €**

Tras recibir calabazas de su chica, Herbert H. Heebert (Jerry Lewis) decide llevar una vida de soledad y soltería. Se muda a California y encuentra trabajo... ¡En una residencia de señoritas! Cuando más rehuye Herbert a las húespedes, más locas se vuelven ellas por los huesos de este atípico galán.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

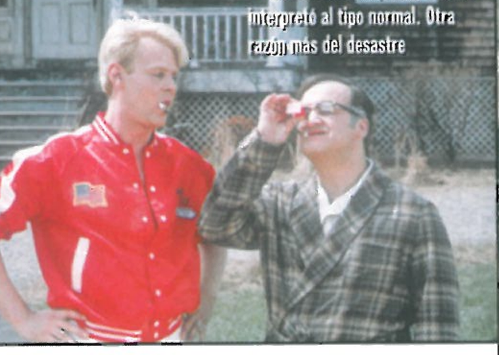
Comentarios de audio de J. Lewis. Materiales de archivo. Teaser. Tráiler.

VALORACIÓN: 4/5

Una de las comedias emblemáticas de Jerry Lewis, en la que borda su habitual papel de tímido patoso.



Vince Vaughn y Ben Stiller se enfrentan en una delirante competicion internacional de... Balón Prisionero



En esta ocasión, John Belushi interpretó al tipo normal. Otra razón más del desastre



Cary Grant ejerciendo de galán, como fue habitual en sus películas

por B.S.

CUESTIÓN DE PELOTAS

DIRECTOR: **RAWSON MARSHALL THURBER**
REPARTO: **BEN STILLER, VINCE VAUGHN, CHRISTINE TAYLOR. RIP TORN**
GÉNERO:
COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **8 DVD-9**
IDIOMAS: **CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS.

P.V.P.: **19,99 €**

Entre los numerosos estrenos que protagonizó Ben Stiller este año, esta comedia destacó por su originalidad, ya que convirtió en deporte extremo nada menos que ¡el balón prisionero!.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentario del director. Diez escenas inéditas. Final alternativo con comentario de audio adicional. Cuatro *Making Of*. Detrás de las cámaras. Tomas falsas.

VALORACIÓN: 2/5

Aunque esta edición DVD es excelente, la película no lo es tanto. Salvo un par de cameos de famosos y algún *gag* aislado, el resto es pura morralla.

por B.S.

MIS LOCOS VECINOS

DIRECTOR:
JOHN G. AVILDSEN
REPARTO: **JOHN BELUSHI, DAN ACKOYD**
GÉNERO: **COMEDIA**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **DVD 5**
IDIOMAS: **CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, ITALIANO (TODOS EN MONO)**
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, ALEMAN, ITALIANO...

P.V.P.: **14,95 €**

Nadie podía imaginar que tras el rotundo éxito de *Granujas A Todo Ritmo*, la siguente colaboración entre John Belushi y Dan Aykroyd fuera tan desastrosa. ***Mis Locos Vecinos*** pretende hacer reír, pero no lo consigue en ninguno de sus 91 minutos de metraje.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

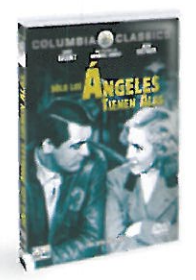
Ni un sólo extra.

VALORACIÓN: 2/5

Ver a Belushi en su último papel antes de morir es el único aliciente que ofrece esta película. Quizá, el director de *Rocky* no era el más indicado para dirigir una comedia desmadrada.

por I.G.

SOLO LOS ANGELES TIENEN ALAS



DIRECTOR:
HOWARD HAWKS
REPARTO: **CARY GRANT, JEAN ARTHUR, RITA HAYWORTH, RICHARD BARTHELMESS**
GÉNERO: **COMEDIA**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: **DVD 5**
IDIOMAS: **ESPAÑOL, INGLÉS, ALEMÁN Y CASTELLANO. (TODOS EN MONO)**
SUBTÍTULOS:
ESPAÑOL, INGLÉS, ALEMÁN, ÁRABE, ETC.
P.V.P.: **14,95 €**

Columbia añade a su colección *Classics* esta comedia romántica con tintes de acción que nos descubre a un principiante Cary Grant y a una secundaria que pasaría años después a primera división: Rita Hayworth.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Inexistentes.

VALORACIÓN: 3/5

Como todo lo rescatado antes de 1950 para el DVD, su valor radica en tener un clásico en formato digital. Para amantes del cine en blanco y negro.



Pan European Game Information

Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:








Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.






Violencia — Sexo o Desnudez — Miedo






Drogas — Lenguaje Soez — Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.






Una elección de total confianza





aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es



VAMOS A HACER PUPITA

Es su disco debut en solitario; rockero, reivindicativo y con aires de sofisticación. Del susurro al grito desgarrador con fondos guitarrísticos que no pasan desapercibidos. El single Loko, ha sido escogido por Sony C.E. para SingStar Party. Sin duda, uno de los temas más cañeros y divertidos de cantar en esta segunda edición de SingStar.

gustos y aficiones

Cantante favorito/a

Bellamy, de Muse, y Janis Joplin

Actriz/Actor:

Juliet Binoche y Johnny Depp

Película Favorita:

Moulin Rouge

Un disco para regalar:

Weezer de Weezer

Diseñador de moda

Josep Font

POR ANA MÁRQUEZ



Desbordante creatividad, Mürfila no puede estar quieta; es cantante, compositora, realizadora, guionista y customiza su ropa. Tierna pero muy salvaje, es una «niña» con mucho carácter. Ella solita ha conseguido revolucionar el concepto políticamente correcto de las ondas hertzianas de las radiofórmulas

Hiciste la carrera de dirección en la ESCAC y en tu currículum cuentas ya con una quincena de cortometrajes, y el último videoclip de *Los Rebeldes*. ¿En ellos se refleja también esa personalidad de la que haces gala?

Sí. Todo tiene una huella personal, porque sino no tiene sentido crear. Lo que sí es verdad es que el videoclip de *Los Rebeldes* tiene un estilo un poco más comercial porque el producto lo pide... Pero siempre con un toquecillo mágico.

Cantante, compositora, actriz, realizadora, guionista, diseñas tu propia ropa... ¿Hay algo más?

Hay muchísimas cosas más como por ejemplo: comer (me parece todo un arte), pasear, investigar, escuchar... Aprender de lo que te rodea para después transmitirlo a tu manera. Me gusta cantar pero me gusta más chillar. Me encanta interpretar papeles raros pero sin ser nada profesional, nunca me han pagado por ello y eso espero. Escribo muy mal, creo que tengo buenas ideas pero necesito un guionista bueno a mi lado, realizo poco, y lo que me gusta de verdad son los videoclips, pequeños mensajes visuales en los que expresas estados de ánimo... No diseño ropa, la customizo, para tener ropa única, y a parte es más barato. Además, coso mal, pero me encanta hacer chapucillas.

¿En qué faceta te sientes más a gusto?

Me gusta hacer todo esto y va por temporadas, no me planteo que haré mañana: coseré una camisa, pintaré un garabato... Sólo lo hago cuando siento que quiero hacerlo o lo necesito. Muchas veces lo hago cuando tengo la necesidad de sacar la mierda de dentro, malos rollos... Es una terapia... En un futuro me veo igual de dispersa y tozuda.

Hay mucha creatividad en ti, ¿a qué se debe?

Al ambiente familiar supongo. Mi madre es una artistaza, mi padre un cómico... El ser hija única y tener que inventarme juegos constantemente y mil historias con mis *Barbies*, a las que sometía a eternas situaciones de ligoteo con los *Kens*...

Debutaste en la música en el 97 con el grupo *Örn*, ¿queda aún algo en ti de aquella etapa?

Sí, la mala leche y la espontaneidad en el directo. Hacer de lo entrañable un pequeño *show* de estar por casa.

¿Cómo te definirías personalmente a día de hoy?

Me defino como una tía que se lo ha currado pero que todavía le queda mucha piedra que picar. Ignorante en muchas cosas, con ganas de aprenderlas. Mi inquietud es viajar y ver definitivamente que no eres nada.

¿Algún sueño por cumplir?

¿Mi sueño? Rodar una peli que tengo en el tarro desde hace ya mucho.

¿Qué quieres transmitir a tu público, a tus seguidores con tus canciones?

La libertad. Que cada uno pueda leer lo que le dé la



Y ADEMÁS... CUSTOMIZA SU ROPA

Mi estilo es el típico casero: pedazos aquí y allá, grapas pegadas, logos de otras camisetas encima de otras... De momento no me interesa comercializarla porque perdería su razón de ser: ropa única contra el clonismo ropístico. Si algún día me veo muy tirada de pasta lo haría, supongo. ¡Lo más importante en esta vida es comer!



El anuncio de TV

Su single Loko se incluye dentro del repertorio de canciones de SingStar Party y protagoniza el spot publicitario del juego. Así, veremos a la propia Mürfila horrorizada y tapándose los oídos al escuchar a una pareja de chavales cómo desafinan con su canción.

gana de mis letras. Que nada de lo que diga uno es la absoluta verdad. Yo veo al mundo así y estoy muy dispuesta a compartirlo.

¿Cuáles son tus influencias musicales?

Mis influencias... *Madonna, Nirvana, Smashing Pumpkins, Pixies, Weezer, La Traviata, Moulin Rouge, Blade Runner, Tracy Chapman, The Police, Muse, David Fincher*... El mar, el sol, mi cama, los locales de ensayo, los juguetes, los niños, Barcelona, mis padres, la arquitectura...

A veces cruel, otras tierna y siempre muy salvaje, hay muy pocas artistas que se atreven a llamar las cosas por su nombre. ¿A qué se debe esta rebeldía?

Yo no soy rebelde. Digo lo que me apetece. Sé que no tengo la verdad, nadie la tiene, pero tengo la mía; mi manera de ver el mundo. La gente piensa que te rebelas contra algo, contra el mundo o algo así. A mi el mundo me parece cojonudo. Sólo canto cosas y a mi manera.

¿Cuál crees que ha sido tu clave del éxito?

No lo sé. No sé ni siquiera si realmente he tenido éxito ¿Lo he tenido? Si fuera así, es por el *marketing*.

Niña o mujer, ¿cómo te ves?

Ahora me veo mujer pero hace 15 minutos, niña. Creo que no maduro desde los 20. Supongo que estoy igual de gilipollas, pienso en las mismas chorradas y digo las mismas tonterías. A lo mejor no, pero entonces no lo sé ver. Me encanta el mundo infantil, ¡espero no abandonarlo nunca!

Con tu música reivindicas tus ideas, ¿qué quieres decir con eso de «hacer pupita»?

La primera vez que lo dije era porque lo cito en el tema *LOKO* y significa «vamos a f...». Pero la frase ha ido cogiendo otro sentido. La gente piensa que es «vengo a hacer daño». No es eso. Pero si alguien piensa eso, me gusta la idea.

¿Con qué adjetivos calificarías tu disco debut como Mürfila?

Guitarra + chillidos + color rosa + letras aparentemente infantiles + mensaje profundamente adulto + *poprockreaggescratch* + susurros = no lo sé.

De los once temas que se han incluido en el disco, ¿cuál es tu preferido y por qué?

Mi Guitarra Quiere Rock. Siento un aprecio extraño que no siento con los otros. ¿Es una declaración de intenciones? ¿Una fantasía erótica? ¿Una canción para *Nancys*? Mmmm... Me gusta.

¿Cómo es Mürfila en directo?

Divertida, generosa, descarada, chillona, respondona, imprevisible, mágica... ¿Se puede pedir más? Todo esto a un módico precio.

SINGSTAR PARTY = TERAPIA DE RISA

¿Has jugado alguna vez con PlayStation 2?

He jugado a *Rallys*. Es lo que me gusta más, no sé porque. Y mira que es absurdo. Un coche, una carretera y poco más. Tiene algo. Quizás esta línea recta que se retuerce cada dos por tres. Quiero jugar al de Fórmula 1 (básicamente por Fernando Alonso), y a ese de las calles de una ciudad de noche, rollo espías...

¿Qué te parece la idea del juego *SingStar Party 2*?

Me encanta. Refuerza las relaciones humanas y la terapia de risa. Y encima ves a la gente desafinar que da miedo, y naturalmente esa es la gracia del juego, en hacerlo muy muy mal.

¿Lo has probado?

Todavía no. Pero ya me estoy reservando fechas con los compis para echar unos gallos juntos.

¿Algún consejo para aquellos que quieran cantar *Loko* con *SingStar*? ¿Qué requiere la canción para que suene a Mürfila?

Loko es una canción jodida de cantar, incluso a mi me cuesta. Tiene notas muy altas en el estribillo y una de ellas muy larga. Consejo: chupito de *whisky* para afinar la voz. No tiene gracia que suene a Mürfila, lo bueno es que suene a Marta, Laura, Julio, Quique...

«YO NO SOY REBELDE, SIMPLEMENTE DIGO LO QUE ME APETECE, AUNQUE SÉ QUE NO TENGO TODA LA VERDAD...»


SI TE SUSCRIBES AHORA TE REGALAMOS
UNA TARJETA DE MEMORIA OFICIAL O UN ADAPTADOR
DE RED PARA TU PLAYSTATION 2
¡Tú eliges!
TARJETA DE MEMORIA
Para que guardes tus partidas
¡NUEVO!
ADAPTADOR DE RED
Para jugar On-line
SONY
Memory Card (8MB)
PlayStation 2
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
☐ Por un año (12 números) con una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
☐ Por un año (12 números) con un adaptador de red para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: ....
Provincia: .... C. P.: ....
Teléfono: ....
Forma de Pago:
☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

U2

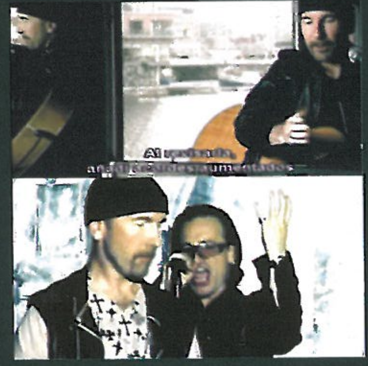
HOW TO DISMANTLE AN ATOMIC BOMB

Bono, The Edge, Larry y Adam regresan al futuro...

Hay que reconocer que son un caso único. Cerca de celebrar su trigésimo aniversario como grupo, los dublineses vuelven a sorprender a propios y extraños con un nuevo trabajo (el nº 11 de su carrera), en el que retoman con fruición adolescente el sonido crudo y guitarrero de sus orígenes, y aparcan -quizá definitivamente- la controvertida etapa «electrónica» que **Pop** inauguró a finales de los 90 (y que tanto les distanció del sector mas «purista» de sus seguidores). Y si en 1991 **Achtung Baby** (probablemente su trabajo más innovador), transformó por completo el concepto original de la banda abriendo un sinfín de nuevos caminos, poblándolo de nuevos referentes culturales y anteponiendo el riesgo y la experimentación a las consideraciones comerciales, **How To Dismantle An Atomic Bomb**, más de una década después, cierra el círculo con un voluntario desprendimiento de todos los elementos accesorios o superfluos. Un consciente «regreso a las raíces» y una gozosa inmersión en el propio pasado, con la vista siempre puesta en el futuro. Su disco, sin duda, más inspirado y potente desde hace tiempo que, como ya es costumbre de la casa, se ve complementado con un espléndido y cuidadísimo DVD que incluye reportajes, entrevistas y vídeo clips de difícil localización. Una vez más, sobresaliente.

«U2 VUELVE A SUS ORÍGENES CON EL MEJOR DISCO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS»





El interesante DVD que incluye el disco muestra versiones curiosas de alguna de las canciones del disco, con mención especial a Vertigo

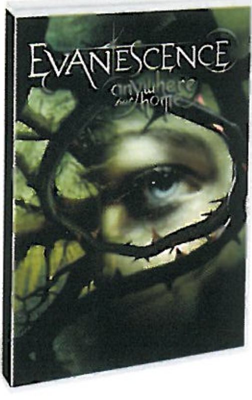






Apple ha sacado a la venta una edición especial de **IPOD** dedicada al grupo Irlandés. Además de su espectacular carcasa negra con la rueda de control en rojo (los colores de su nuevo disco), incorpora en el anverso una grabación a láser de las firmas de los miembros del grupo. Su PVP-R será de 369 ¤, e incluye un bono de 50¤ de descuento para la descarga de **The Complete U2**, primera recopilación digital del grupo (400 canciones, 25 inéditas) que se podrá adquirir en exclusiva en la tienda **iTunes Music Store** por 149 ¤ (se accede a ella a través de **iTunes**, el programa que gestiona IPOD). Una auténtica pasada, seas fan o no.

POR RAFA NOTARIO



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: 5.1 SUROUND / STÉREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EPIC - SONY

EVANES-CENCE

Anywere But Home

Indiscutible grupo revelación del año 2003 con 12 millones de discos vendidos a lo largo y ancho del planeta y una gira internacional en marcha desbordando todas las previsiones. **Amy Lee** y sus colegas muestran toda la fuerza de su directo en este DVD, que recoge el fenómeno en una de las tumultuosas actuaciones del pasado verano en el club Zenith de **París**, así como una muy generosa sección de extras variados.

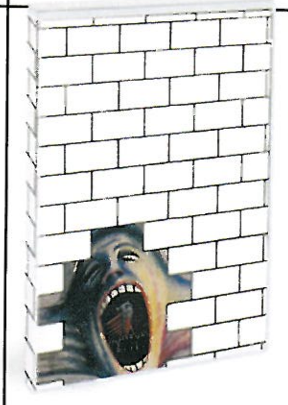
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Cuatro vídeo-clips, muchas tomas casuales y un audio CD con el concierto completo y una canción inédita. Excelente.

VALORACIÓN: 3/5

Los de **Arkansas** arrasan en su concierto parisino, a pesar de lo estrecho de su repertorio. Inconveniente que resuelven, sin mayores problemas, gracias a una puesta en escena elegantemente lóbrega, un sonido granítico y un despliegue de vitalidad.

Amy, una fiera en el escenario



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS.
SONIDO: 5.1 DOLBY DIGITAL / SURROUND ENCODED PCM STEREO
TIPO DVD: DVD-5
COMPAÑÍA: SONY MUSIC



Pink (Bob Geldof) en pleno «ego-trip»

PINK FLOYD

The Wall

Al fin disponible en DVD la famosa Ópera-Rock surgida de la imaginación de **Roger Waters**, que llevara a la pantalla el director **Alan Parker**, con la inestimable colaboración del animador **Gerald Scarfe**, el inolvidable protagonismo de un «San» **Bob Geldof** perfecto en su papel de Rock Star decadente y, sobre todas las cosas, con la música de unos **Pink Floyd** en su obra más compleja y -paradójicamente- la más popular.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Dos reportajes, entrevistas, clips, subtítulos, textos de las canciones... Ejemplar.

VALORACIÓN: 3/5

Todas las oscuras obsesiones que poblaban oblicuamente las canciones del grupo de Rock Sinfónico más popular de todos los tiempos (la locura, la violencia psíquica, el fascismo...) quedaron brutalmente retratadas en esta turbadora y anómala obra fílmica, a través de la gélidad maldad de las inquietantes imágenes de **Parker**.

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO

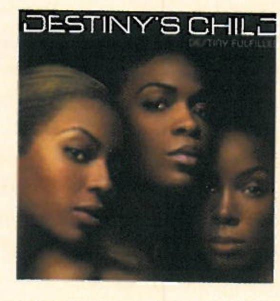


FUNDACIÓN EIVISSA

VOL. 3. 0

FUNDACIÓN AUTOR

David Ferrero y **Pedro del Moral**, los cerebros tras el proyecto F. E., regresan con otra ración de electrónica cadenciosa y aromas exóticos para los momentos de sosiego. Bossa, Son, Flamenco, Funk y hasta música Celta, convenientemente filtrados por el tamiz «downtempo» del dúo, que redondea este nuevo trabajo con una selección de sus últimas remezclas.



DESTINY'S CHILD

DESTINY FULLFILLED

SONY BMG

Destiny's Child, el grupo de Rhythm'n'Blues femenino más popular de los últimos tiempos, vuelve a la carga tras un largo paréntesis de 3 años, con un nuevo disco (11 canciones) repleto de ese Soul sedoso con ocasionales erupciones de furia tan característico del trío y de esos elaboradísimos arreglos vocales que son su firma sonora. ¿Y ellas? Más impresionantes que nunca.



BRYAN ADAMS

ROOM SERVICE

POLYDOR-UNIVERSAL

Refractario a los vertiginosos vaivenes de la moda que tanto afectan a la música Pop, el canadiense de la voz de arena prosigue en línea recta y sin vacilaciones por su propia senda. Rock épico de sabor genuinamente americano, para adultos de orden con corazón romántico, en once canciones de carretera, amores al filo, hoteles solitarios y sueños a 120 millas por hora. Vamos, el Bryan de siempre y que nunca cambie.



ZÜRICH

LAST CALL

STAR FISHERMEN

En su primer larga duración para la nueva compañía independiente **Star Fishermen**, el combo madrileño liderado por **Carlos Ortega** da pruebas de una llamativa facilidad para las creación de melodías adherentes, enmarcadas en suaves atmósferas ensoñadoras, que seduce desde la primera escucha. Joyitas como *Last One To Return* o *The Chance* no se oyen cada día. Acércate a ellos sin ningún tipo de miedo.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Revista Oficial - España



You Gotta Move es el nombre del colosal nuevo DVD en directo de **Aerosmith**. Incluye un concierto especial de más de 2 horas de duración, cinco bonus tracks, varios documentales y un audio CD con 6 canciones extraídas del mismo concierto

Bittersweet Recordings pone en circulación en nuestro país el primer disco en solitario de **Matt Sharp**, miembro fundador de **Weezer** y **The Rentals**. El propio artista estará próximamente en **España**, presentando en directo su álbum homónimo, en una gira compartida con el gran **Matthew Sweet**.

Dando la razón al título del último álbum de **Niña Pastori**, **No Hay Quinto Malo** ha entrado directamente al Nº 1 de la lista de los discos más vendidos de **España** en la primera semana de su publicación. Felicidades, **María**.

A pesar del poco apoyo recibido por parte de las autoridades locales (Ayuntamiento, Generalitat...) se celebró, durante los días 3, 4, 5 y 6 de diciembre, de nuevo con gran éxito, la VI edición del **Barcelona Hayride**, uno de los mejores festivales dedicados al Rock'n'Roll tradicional de **Europa**, que este año contó con las presencias estelares del monstruo **Barrence Whitfield**, **Paul Ansell's Nº 9**, **King Wolf** y **Big Jamboree**, entre otros muchos. *Keep on rockin', boys...*



Por primera vez, y tras más de 35 años de carrera, el canadiense **Neil Young**, ha accedido a editar un recopilatorio de su extensa y brillante carrera. 16 canciones, seleccionadas por el propio artista, que cubren el periodo 1969-1992 y que han sido cuidadosamente transferidas a formato digital desde las cintas originales utilizando el formato DVD-Stereo.

Orishas, la sensación del Hip-Hop cubano, anuncian nuevo disco para el próximo mes de febrero.

Tremendo llenazo, caras conocidas y muchos ejecutivos discográficos en el **Chesterfield Café** durante el último concierto madrileño de **Mota**, un jovencísimo dúo madrileño de Pop Rock compuesto por **Álvaro de Azcárate** y **Manuel Martos** -hijo del mítico **Raphael**-, que se perfilan como una de las grandes sensaciones comerciales de la próxima temporada en ciernes.



Cuando se publiquen estas líneas ya estará en todas las tiendas **Acceso Total**, nuevo DVD en directo de los mexicanos **Maná**.

El 24 de enero próximo sale a la venta **Push The Button**, el nuevo CD de **The Chemical Brothers**.

ULTIMATE KYLIE



KYLIE MINOGUE
ULTIMATE KYLIE
EMI

Monumental doble recopilatorio de la rubísima diva australiana que contiene la práctica totalidad de sus temas de éxito, desde sus inicios «ochenteros» con el equipo de productores **Stock, Aitken y Waterman** hasta su reciente mega-hit global **Can't Get You Out My Head**, pasando por sus celebérrimos dúos con **Nick Cave** y **Robbie Williams**. Sobresaliente por todos los conceptos

Kylie nos habla de su nuevo disco...

¿Recuerdas bien cómo fue el proceso de grabación y las circunstancias que rodearon a cada una de las 33 canciones incluidas en el disco?
Tengo recuerdos puntuales de la grabación de algunos temas y de otros, sinceramente, no recuerdo nada... Sobre todo de los primeros tiempos. Me ponían delante la letra de la canción , la grababa, volvía a casa y regresaba al día siguiente a grabar otra.

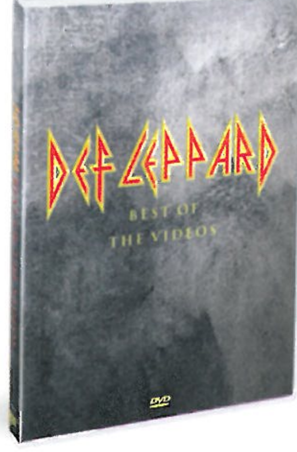
El éxito te llegó muy rápido, con **I Should Be So Lucky** (1987), y de una forma aparentemente muy sencilla ¿Lo esperabas?
Para serte sincera, no lo sé. No lo creo, la verdad. Me sentí abrumada la primera vez que escuché que mi single era nº 1 en una lista de radio. He tenido bastantes golpes de suerte.

«UN COMPLETÍSIMO REPASO DE LOS ÉXITOS DE KYLIE»

¿Recuerdas mejor los rodajes de los vídeos que las propias sesiones de grabación? Cuéntanos algo de **Never Too Late...**
Me resulta más fácil acordarme de los vídeos. Este lo grabamos en Londres, y tenía un montón de vestidos con estampado de leopardo...

Shocked (1991) supuso tu primer acercamiento a la cultura Dance...
Por aquel entonces ya me iba mucho esa música... y supongo que estaba desesperada por lograr algo de credibilidad. No fue un «bombazo», pero me divertí.

Imaginamos que te sentirás orgullosa del contenido de este doble CD. **Lo cierto es que suelo andar tan abstraída con lo que estoy haciendo a cada momento, que dedico muy poco tiempo a echar la vista atrás o -mucho menos- a la auto-indulgencia. Así que este disco me va a permitir dedicarme un momento a mí misma...**





DEF LEPPARD

Best Of The Videos

Los viejos monstruos del Heavy británico reúnen para la posteridad todos sus pintorescos filmes promocionales: **Photograph**, **Animal**, **Bringin' On The Heartbreak**, **Pour Some Sugar On Me**... 23 himnos del Metal Pesado, ideales para agitar las melenas, practicar el «air guitar» (que está tan de moda) en el salón-comedor, o corear los adhesivos estribillos cervecita en ristre (cosas todas altamente recomendables, ni que decir tiene...). Bien por los «abuelos».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Un par de canciones ocultas. Poco.

VALORACIÓN: 3/5

Con el revival 80's en plena efervescencia, le toca el turno a uno de los conjuntos más insólitos de la música Pop en toda su historia. Y no solamente por su batería manco (toda una historia, desde luego), sino por su tenaz pervivencia a través de los años y, sobre todo, sus particulares estética y sonido.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO.
SONIDO: 5.1 DOLBY DIGITAL/STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: UNIVERSAL



BRUCE SPRINGSTEEN

In Concert

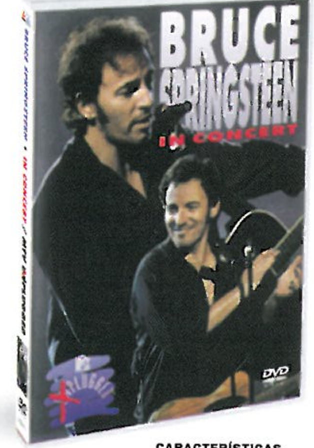
Vibrante reportaje del mítico concierto que ofrecieron «**el Boss**» y sus muchachos para la cadena **MTV**, en el lejano año 1992, en el que, como es norma en el de **New Jersey**, se derrocha entrega, sinceridad y pasión. El repertorio, muy típico de la época: **Red Headed Woman**, **Better Days**, **Local Hero**, **Atlantic City**... Un **Springsteen** en estado de gracia que, a pesar de no contar con su habitual **E-Street Band**, vuelve a ganar por goleada.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Cuatro canciones previamente inéditas. Muy justito.

VALORACIÓN: 3/5

Retransmitido para una audiencia global, en el instante en que fue emitido supuso la entronización definitiva del «Héroe de New Jersey» como «súper estrella» del Rock. Doce años más tarde, y omitiendo el dato histórico, queda una magnífica oportunidad para degustar el poderío escénico que se gastaba por entonces «**el Jefe**».



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN ITALIANO, HOLANDÉS, CHECO, DANÉS
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 / PCM STÉREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: COLUMBIA MUSIC VIDEO



Bruce, intenso como siempre



COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO

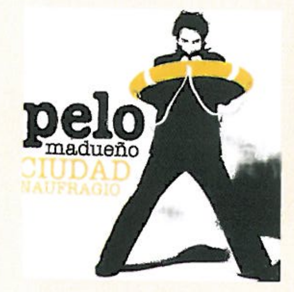


VARIOS

ARDE LA CALLE. UN TRIBUTO A RADIO FUTURA

BMG-ARIOLA/DRO

Algunos de los artistas más punteros del Pop latino unen fuerzas en este disco-homenaje a uno de los grupos más rompedores y controvertidos del Rock en castellano: **Carlinhos Brown**, **Vicentico**, **Rosendo**, **Andrés Calamaro**, **Rosario**, **Sexy Sadie**... Una pasada.

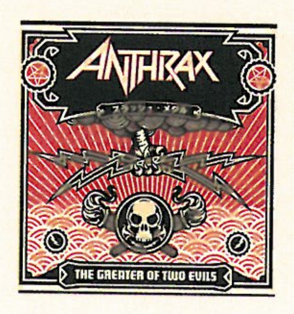


PELO MADUENO

CIUDAD NAUFRAGIO

FUNDACIÓN AUTOR

El cantautor limeño afincado en **Madrid** se presenta con una colección de canciones claramente deudoras del sonido 80's que popularizaran **Joe Jackson** o **Elvis Costello**, aunque muy matizado por sus raíces latinas, que afloran discretas, pero orgullosas, aportando rasgos distintivos a éste, su primer trabajo «español». Prometedor.



ANTHRAX

THE GREATER OF TWO EVILS

MASTERTRAX

La banda más imaginativa, divertida, íntegra y heterodoxa de la historia del Trash Metal reverdece laureles con esta colección de 14 temas clásicos de su extensa trayectoria. Han sido seleccionados por los propios fans a través de la Web oficial del grupo, en nuevas y demoledoras lecturas en directo realizadas expresamente para la ocasión en el estudio del guitarrista **Scott Ian**. Aceleración máxima.



TRISTANIA

ASHES

MASTERTRAX

Representantes señeros de la última generación metálica escandinava, el septeto noruego liderado por **Einar Moen** edita en **España** -vía **Mastertrax**- su sexto trabajo. Persiste su característico Goth-Metal de altísima intensidad (pespunteado por lúgubres remansos instrumentales), ideal para misas negras, lecturas de vísceras y ritos satánicos en general. Fans de **Bisbal**, abstenerse.

MAZDA 3

1.6 CRTD ACTIVE+

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

MOTOR: 1.600 cc.
POTENCIA: 109 cv. (4.000 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 6,4 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 182 km/h
PESO: 1.406 kg.
CONSUMO:
URBANO
6,2 l/100
EXTRAURBANO
4,3 l/100
MEDIO
5,0 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.420 mm.
ANCHO: 1.755 mm.
ALTO: 1.465 mm.
MALETERO: 300 l.
DEPÓSITO: 55 l.

www.mazda-es.com

(+) CALIDAD GENERAL, PRESTACIONES, ACABADOS

(-) ESTÉTICA DEMASIADO DISCRETA



- **GAMA MAZDA3**
  DESDE: 16.500 €
  HASTA: 20.200 €
- **VERSIÓN PROBADA: 19.250 €**





Al más alto nivel de su categoría

La categoría en la que lucha el **Mazda3** es probablemente la más competida del mercado, con rivales de gran entidad tanto por encima como por debajo de su precio, y con el **Honda Civic** como principal adversario por su origen nipón. La principal baza del **Mazda** es el placer de conducir que transmite. Tiene, junto con el **Ford Focus**, el bastidor más equilibrado a nuestro parecer de su categoría. Ágil, divertido, noble, estable, seguro y... cómodo. Todo un ejemplo de que cierto espíritu deportivo no está reñido con un uso diario, ni pone en compromiso el confort del conductor y pasajeros. El acabado interior es muy bueno, especialmente por el diseño, muy acertado tanto en salpicadero y consola, como en asientos y revestimientos. La calidad es notable y el espacio interior más que suficiente para ambas filas de asientos. El propulsor diésel que hemos probado también cumple, y su respuesta incluso nos permitirá ciertas alegrías y disfrutar en carreteras reviradas. Y sin que escuchemos mucho el motor, gracias al excelente aislamiento. En fin, un coche equilibrado, divertido y una compra, además de razonable, muy recomendable. ■

■ Se mire por donde se mire, el Mazda3 tiene un diseño fantástico, tanto exterior como interior. Es el japonés más atractivo de su categoría, sin duda

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8	7,5	7,5	8	8	7,8

HONDA FR-V

El multiusos japonés

Muchos lo han llamado el «Multipla japonés» por su configuración de asientos 3+3. El tercer asiento delantero está especialmente pensado para niños, pero si no se quiere utilizar se transforma sin problemas en un enorme apoyabrazos o en una útil mesa. El asiento central trasero, también puede desplazarse, para que en el caso de no utilizarse, los pasajeros ganen en habitabilidad y comodidad. Independientemente de esto, el **FR-V** ofrece un aspecto muy deportivo y dinámico, a pesar de que su inspiración es claramente familiar. Inicialmente se ofrecerá en tres diferentes motorizaciones, dos de gasolina de 125 (1.7 SOHC VTEC) y 150 caballos (2.0 DOHC i-VTEC), y una diésel de 140 caballos (2.2 DOHC i-CTDi). Los precios van desde los 20.700 Euros, hasta los 27.800 Euros del tope de gama.





«SUS TRES FILAS DE ASIENTOS DELANTEROS SON SU NOTA DISTINTIVA»

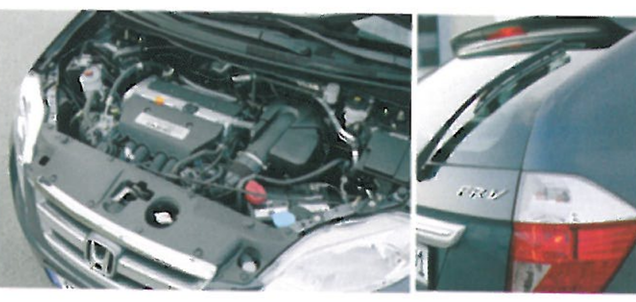


SEAT ALTEA

Excelente puntuación en Euro NCAP

Las célebres pruebas de choque que realiza la prestigiosa organización **Euro NCAP** han elevado al **Altea** al más alto nivel de su categoría en esta materia. Consiguió 5 estrellas en protección de ocupantes, 4 en seguridad infantil y 3 estrellas en protección de peotanes, siendo el único de su segmento que puede presumir de estas cifras. Está claro que un diseño innovador no está reñido con la máxima seguridad.







■ Seat Altea a la vanguardia de la seguridad

LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER

Noviembre 2004



01- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
03- BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
04- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
05- COLIN MCRAE RALLY 2005 (CODEMASTERS)
06- RESIDENT EVIL OUTBREAK (CAPCOM-EA)
07- FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
08- ESDLA: LA TERCERA EDAD (EA GAMES)
09- DRIV3R (ATARI)
10- W.R.C. 4 (SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL

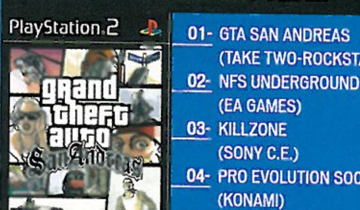
del 1 al 30 de Noviembre



01- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
02- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
03- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
04- ESDLA: LA TERCERA EDAD (EA GAMES)
05- NFS UNDERGROUND (PLATINUM-EA GAMES)
06- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
07- NBA LIVE 2005 (EA SPORTS)
08- MOTO GP 3 (PLATINUM-SONY C.E.)
09- THE GETAWAY: BLACK MONDAY (SONY C.E.)
10- RATCHET & CLANK 3 (SONY C.E.)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
HACK VOL. 1: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
HACK VOL. 2: MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
HACK VOL. 3: OUTBREAK	BANDAI	ATARI	47	8.2
HACK VOL. 4: QUARANTINE	BANDAI	ATARI	47	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	42	9.3
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BUJINGAI: SWORD MASTER	TAITO	PROEIN	47	8.0
BURNOUT 3 TAKEDOWN	EA GAMES	EA GAMES	44	9.4
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	43	8.2
CHAMPIONS OF NORRATH	SONY ON-LINE	UBI SOFT	47	9.3
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA 2005	CODEMASTERS	PROEIN	47	8.6
CLUB FOOTBALL REAL MADRID 2005	CODEMASTERS	PROEIN	47	8.6
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	PROEIN	45	9.4
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	ACCLAIM	44	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	32	8.7
CONFLICT VIETNAM	S.C.I.	PROEIN	[illegible]	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CRASH TWINSANITY	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	46	8.1
CRIMSON TEARS	CAPCOM	PROEIN	47	8.5
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM FIGHT FOR N.Y.	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.2
FORGOTTEN REALMS DEMON STONE	ATARI	ATARI	45	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DJ DECKS & FX	SONY C.E.	SONY C.E.	45	8.8
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DRAGON BALL Z BUDOKAI III	BANDAI	ATARI	47	9.1
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EL ESPANTATIBURONES	ACTIVISION	ACTIVISION	46	8.3
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ESDLA: LA TERCERA EDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.3
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
EURO 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY PLAY 2	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.0
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	45	9.4
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER FD 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FLATOUT	EMPIRE	VIRGIN PLAY	46	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	[illegible]	8.5
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FORMULA ONE 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.2
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRADIUS V	KONAMI	KONAMI	47	9.2
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.0
GTA SAN ANDREAS	TAKE TWO	POCKSTAR	47	9.7
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8

LOS MEJORES — Enero 2004 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



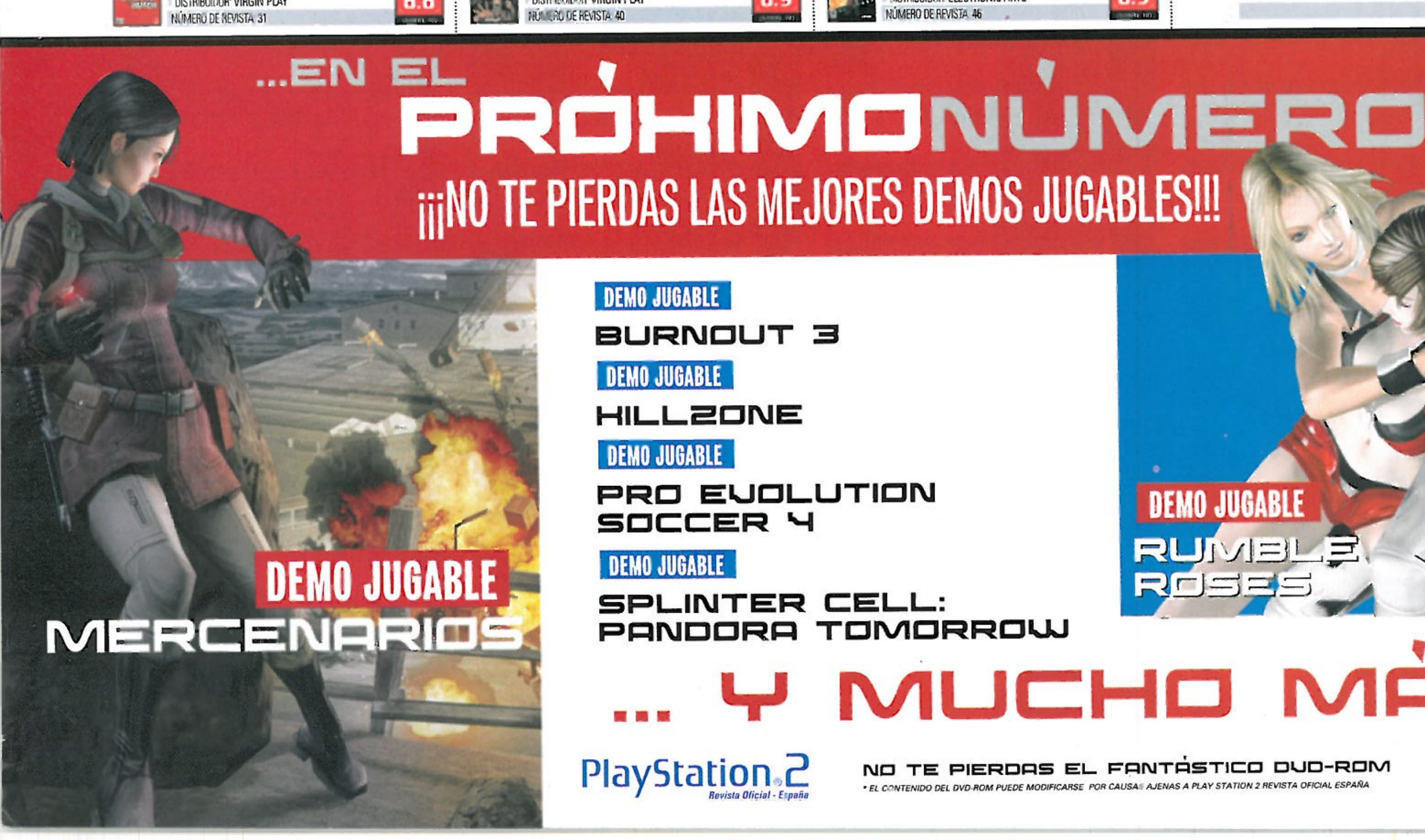
1. 01- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
2. 02- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
3. 03- KILLZONE (SONY C.E.)
4. 04- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
5. 05- SINGSTAR PARTY (SONY C.E.)
6. 06- THE GETAWAY: BLACK MONDAY (SONY C.E.)
7. 07- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
8. 08- CALL OF DUTY (ACTIVISION)
9. 09- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
10. 10- W.R.C. 4 (SONY C.E.)

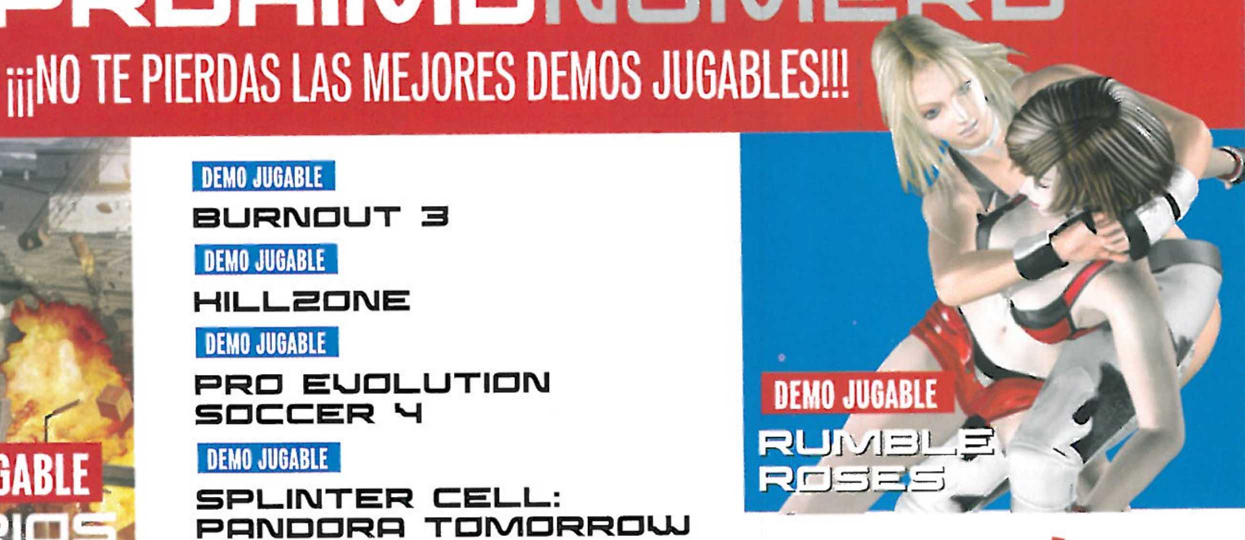


Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE ...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HEADHUNTER REDEMPTION	SEGA	ATARI	46	8.5
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HYPER STREET FIGHTER II	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	44	8.4
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JAK 3	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.1
KILL SWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KILLZONE	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.4
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS INCREÍBLES	THQ	PROEIN	47	8.4
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	47	8.6
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2005	CODEMASTERS	PROEIN	46	8.3
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
MEGAMAN X COMMAND MISSION	CAPCOM	PROEIN	47	8.7
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
METAL SLUG 3	IGNITION/SNK	VIRGIN PLAY	47	8.0
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MORTAL KOMBAT DECEPTION	MIDWAY	VIRGIN PLAY	47	9.3
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NBA BALLERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	46	9.3
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	[illegible]	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.6
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
P. OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO	UBI SOFT	UBI SOFT	47	9.3
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	KONAMI	46	9.4
PROJECT ZERO II	TECMO	UBI SOFT	44	8.7
PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	44	9.1
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RATCHET & CLANK 3	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.2
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL OUTBREAK	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	45	8.0
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
RICHARD BURNS RALLY	SCI	PROEIN	44	8.4
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	PROEIN	44	9.0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SEGA SUPERSTARS	SEGA	ATARI	47	9.0
SEVEN SAMURAI 20XX	SAMMY	ATARI	44	8.1
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	KONAMI	45	9.5
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.4

CATÁLOGO
LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO	SONY C.E.	SONY C.E.	46	9.2
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E.	41	9.3
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	PROEIN	43	9.3
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	UBI SOFT	42	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR OCEAN TILL THE END OF TIME	SQUARE ENIX	UBI SOFT	46	9.2
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	ACTIVISION	46	9.2
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.1
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR 3: THE REDEMPTION	ATARI	ATARI	45	9.0
THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.1
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF FIGHTERS 00/01	IGNITION/SNK PLAYMORE	VIRGIN PLAY	47	9.1
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	40	8.9
THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	44	8.9
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.3
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	PROEIN	47	9.1
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	ACTIVISION	47	9.0
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.1
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
UNDER THE SKIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	46	6.9
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIETCONG: PURPLE HAZE	GATHERING	TAKE TWO	45	7.9
VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	46	8.9
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4	SONY C.E.	SONY C.E.	46	9.4
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	ACTIVISION	46	9.1
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3







... Y MUCHO MÁS



NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA


L'ORÉAL
PARIS
Efecto mojado,
recién duchado.
L'ORÉAL
PARIS
SPECIAL
FX
STUDIO
LINE
NUEVO
ABSOLUTE WET
EFECTO ULTRA MOJADO
LARGA DURACIÓN
GEL FLUIDO BRILLO EXTREMO
STUDIO
LINE
ABSOLUTE WET
FIJACIÓN LARGA DURACIÓN
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA:
¡Gel Fluido Brillo Extremo!
www.lorealparis.com
L'ORÉAL
PARIS